3DシューティングDAIKATANAの最速レビュー GeForce 256 DDR版の300MHzパワーをテスト

2000年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第3巻第3号通巻21号 1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

3
MARCH 2000
No.021
月刊プレイオンライン

初心者でもフライト
可能になる
基本操縦講座



Flight Simulator 2000

特別企画

3Dシューティング トリプル攻略

UNREAL TOURNAMENT
QUAKE Ⅲ ARENA
HALF-LIFE:OPPOSING FORCE



人気ファンタジーアクションのマルチプレイを徹底解説
THE WHEEL OF TIME

壮大なストーリーが用意されたRPGを最後まで完全攻略
ULTIMA Ⅸ:ASCENSION

シリーズ最新作の序盤冒険ガイド
トゥームレイダー:ラスト レベレーション

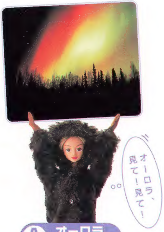
特集
究極のビジュアル表現を楽しむための ゲームに最適なビデオカード選び

付録CD-ROM
ULTIMA Ⅸ
FINAL FANTASY Ⅷ
QUAKE Ⅲ、SWAT 3
など大容量の体験版を多数収録

誰にでも、チャンス！チャンス！

150万円、豪遊候補地。

（当たったら、仲間5人で世界へGO！）



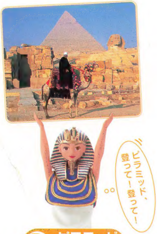
A コース オーローラドリーム
アラスカまたはスウェーデン 4泊6日の旅（最大5名様まで）



B コース フロリダドリーム
フロリダ6泊8日の旅（最大5名様まで）



C コース ドルフィンドリーム
ハワイ島またはマウイ島 5泊7日の旅（最大5名様まで）



D コース ピラミッドドリーム
エジプト6泊8日の旅（最大5名様まで）



E コース フリードリーム
JTB旅行券（ナイストリップ）150万円

10人に当たる！最大50人が行ける！

2000 ドリームツアープレゼント

ドリームネットから、2000年に一度のドリームツアー、プレゼント。

クイズ！ ○の中に文字を入れてください。

［夢のインターネット・プロバイダといえば、○○○○ネット。］

Aコース	Bコース	Cコース	Dコース	Eコース
アラスカまたはスウェーデン 4泊6日の旅（最大5名様まで）	フロリダ6泊8日の旅（最大5名様まで）	ハワイ島またはマウイ島 5泊7日の旅（最大5名様まで）	エジプト6泊8日の旅（最大5名様まで）	JTB旅行券（ナイストリップ）150万円

応募方法 官製ハガキに、クイズの答え、ご希望のコース、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をご記入の上、以下の設問にお答え下さい。

①インターネットをお使いですか（YES/NO）②よろしければEメールアドレスをお書き下さい（後日Eメール等にて情報をお送りすることをご了解下さい）以上ご記入の上、下記宛先まで郵送にてご応募下さい。●クイズ：○の中に文字を入れて下さい。「夢のインターネット・プロバイダといえば、○○○○ネット。」●応募宛先：〒100-3105 東京国際郵便局 私書箱5121号「ドリームネット2000ドリームツアープレゼント」係 ●応募期間：1999年12月20日（月）～2000年2月15日（火）<当日消印有効>
●当選発表：応募締切後、厳正なる抽選を行い、発表はご当選者に直接ご通知致します。●キャンペーンに関するお問い合わせ先：「ドリームネット2000ドリームツアープレゼント」キャンペーン事務局TEL03（3293）5531/受付時間土日祝祭日を除く10:00～18:00

●旅行のご注意：※当選者及び同行者は、健康上心配のない方、旅行に支障のない方で指定日までに渡航手続き、旅行規則同意書の提出ができる方に限ります。20才未満の方は保護者の同意が必要となります。※本旅行の発着は成田空港とさせていただきます。※当選の権利は、譲渡や他の金品への換金はできません。旅行日程は、諸事情により変更になる場合がありますので予めご了承下さい。旅行申込の際、パスポートに表記された名前、パスポート番号、生年月日が必要です。A～Dコースは2000年3月18日（土）～4月23日（日）に御出発いただきます。（添乗員は同行致しません）。EコースはJTB旅行券（ナイストリップ）のプレゼントとなります。※旅行実施期間及び内容は変更となる可能性がございますのであらかじめご了承下さい。※日本国内での交通費、宿泊費、空港施設使用料（出発空港及び目的地の空港）渡航手続、任意の海外傷害保険、超過手荷物運賃料金、電話代、クリーニング代、その他の個人的性質の諸費用、傷害・疾病に関する費用、お土産及び持ち込み品にかかる関税、食費（ツアー予定に含まれないもの）、現地でのオプショナルツアー参加費等の費用はすべてご本人のご負担となります。A、Cコースのオーロラ、イルカ、クジラについては、自然現象、野生動物である為ご覧いただけないことがあります。A～Dコースは原則5名様でご参加いただくコースですが、5名様に達しない場合は内容のグレードアップ等により対応させていただきます。※ドリームネット社員及び関係者は応募できません。※旅行主催：日本交通公社（運輸大臣登録旅行業第64号）※当選した旅行には税金がかかることがあります。最寄りの税務署にご相談下さい。



世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
ODNなら、
うまくいく。
NEW
バリュープラン
新登場
月額1,300円で
朝から晩まで使い放題!!
※22:00〜5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでのご利用となります。
初めてでも安心★スイスイ使える
日本テレコムのインターネット「ODN」
ODNダイヤルアップサービス:入会金無料!! 月額1,950円(メールID込み 定額制)
サポート充実
ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。
安心・カンタン
日本テレコムだから、安心・速い大容量回線(東京〜大阪300Mb/s)。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。
楽しさいろいろ
インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、ゲームや占いで遊べる「D-station」、「天気予報」など、楽しいコンテンツがいっぱい。
アクセスポイント全国175都市に拡大中! (開設済)釧路・北見・旭川・滝川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・弘前・秋田・山形・盛岡・石巻・仙台・福島・郡山・いわき・宇都宮・渋川・高崎・前橋・太田・小山・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・石岡・古河・栃木・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・青梅・飯能・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・茂原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・新津・三条・長岡・長野・松本・諏訪・上田・甲府・沼津・清水・富士・静岡・浜松・豊橋・掛川・磐田・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・尾張横須賀・津島・岡崎・豊田・春日井・半田・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・八日市・和歌山・田辺・岡山・倉敷・福山・尾道・広島・呉・東広島・宇部・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・宗像・飯塚・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。12月以降、その他34都市に拡大予定。各アクセスポイントでデジタル回線(ISDN同期64kb/s)とアナログ回線(56kb/sまで)*どちらもOK。*56kb/sモデムのアクセス速度は、お客様の環境にも左右されますので、必ずしも56kb/sで接続されるとは限りません。*上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。
◎全国共通アクセスポイント:全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円/120秒でつながります。(アナログ 33.6kb/sの場合)アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通信ができます。
*ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。
*0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。
海外出張に便利!
国際ローミングサービスで提携先のプロバイダー(海外150ヶ国、4000のアクセスポイント)から、インターネット接続が出来ます。
*国際ローミングサービスのご利用に関しては、別途接続料金30円/分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。
*ローミングエリアの通信環境や提携先プロバイダーの都合等により、ご使用できない場合がございますのでご了承下さい。
モバイルユースを応援する超低料金プラン!!
モバイルユースに最適! 携帯電話からダイヤルアップでインターネットに接続!
モバイルプラン(入会金無料! 月額980円:定額制)
※J-PHONE、DoCoMoでご利用いただけます。詳しくはODNサポートセンターまで *専用の申込用紙でのお申込みとなります。
ODN
Open Data Network
*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。*記載の価格は消費税別
詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)をご覧下さい。
●お問い合わせは:〒136-8765 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル ODNサポートセンター 0088-86(ODNサービス案内・無料) 0088-85(ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土曜)※日・祝祭日休 ＜FAX＞0088-22-8850(24時間無料着信) ＜E-mail＞odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!



チヅルファン必見! 池脇千鶴ちゃんのすべてがわかる

「イケワキチヅルWEB図鑑」

TVCMですっかりおなじみの池脇千鶴ちゃんのコーナー。「SPECIAL! 図解!!」や「ちいちゃんにMail!」など楽しいコーナーがいっぱい。初心者の人は「池脇千鶴のインターネット奮闘記」で彼女といっしょに勉強しよう。





ODNのトップページを自分流にカスタマイズ

「ODN start !」

個性派のあなたにおすすめしたいのが、トップページを自分流にカスタマイズする「ODN start!」。「ラブリー」「ステーショナリー」「サイバー」の基本パターンに自分の好きなパーツを組み込めば、あなただけのオリジナルページの出来上がり!



お部屋のレイアウトで、恋愛運や仕事運などを占う

「ODNバーチャル インテリア風水占い」

中国四千年の歴史が生んだ風水学。あなたの人生を彩る大切な"気"の流れを、お部屋のレイアウトから診断します。もしかしたら日頃の悩みも解決するかも。「風水は生活を改善する下準備。大切なのは心がけ」と風水の先生もおっしゃってます。







最新のミュージックエンターテイメントを直送

「メディアストリーム」

インターネットで音楽やビデオが楽しみたい。そんな夢をかなえてくれるのが「ODNメディアストリーム」です。人気のラジオ番組と連動した「Radio@Web」や人気アーティストのライブ中継なども紹介しています。お見逃しなく!!

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

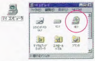


＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

インストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
＊ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。



③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
※「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。



④確認画面が表示され、「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。



⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)





⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)



⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。



⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



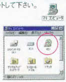
⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。



オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。



③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
＊「リリースノート」の注意事項等をご参照の上「承認」をクリックして下さい。



④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。
＊注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。





⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。



＊注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。



②パスワードを入力し接続して下さい。

※Internet Explorerのインストールによって、お客様のパソコンの環境が失われる場合があっても日本テレコムは一切の責任を負いかねます。このスターターキットをご使用にならないサインアップ方法については、ODNサポートセンター(0088-85・無料)までお問い合わせ下さい。

●ご不明な点は ODNサポートセンター フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料) フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

056



Flight Simulator2000

民間航空機で世界中を飛び回ることができるフライトシミュレーターの決定版がついに登場。今回の記事は、初めてのプレイヤーでもすぐにフライトが楽しめるようになる基本操縦講座。これを読みながら、セスナ182Sを実際に操作すれば、航空機の仕組みが理解でき、操縦のポイントもしっかりと身に付けられる。

トゥームレイダー：ラスト レベレーション

062



シリーズ4作目となる本作は、難易度が高過ぎた前作と比べて、純粋になぞ解きの面白さが味わえるゲームに仕上がっている。ここでは、追加されたララのアクションをすべて紹介。さらに、序盤から中盤のなぞ解きのアドバイスをしている。

THE WHEEL OF TIME

066



2回目となる今回の攻略記事では、ゲームの進め方に大きな違いがある“Citadel”と“Arena”という二つのマルチプレイモードについて解説している。わなを設置するこつや複合技の組み合わせなど、ポイントを押さえた効果的な戦術を伝授する。

070



ULTIMA Ⅸ: ASCENSION

ULTIMAシリーズ最終章となる「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」。今回は中盤までのクエストを徹底攻略する。クエストの舞台となるダンジョンや街を詳細に解説しているので、冒険の手引書として活用できるはずだ。

特別企画

3
March 2000

3Dシューティング トリプル攻略

世界最強プレイヤーになるためのファーストステップ

076

「QUAKE Ⅲ ARENA」「UNREAL TOURNAMENT」といった大作のリリースにより、史上最高の盛り上がりが予想される3Dシューティング。これに「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」を加えた3タイトルで、世界最強のプレイヤーになるための必勝テクニックを紹介する。

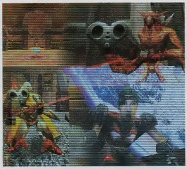


CONTENTS

特集2

特集2

1999年後半にリリースされたゲームは、S3TC、Bump Mapping、Hardware T&Lなどの最新技術をサポートしたものがいくつかある。しかし、それらを使った究極のビジュアルを楽しむためのノウハウはマニュアルには掲載されていないため、どういったビデオカードを使えば、最高のグラフィックでゲームが楽しめるのかを探ってみた。



ゲームソフトレビュー

連載

その他

アイコンがついているゲームはネットワーク対応タイトルです。



巨大国家 S1-9
2000年1月発売予定
■新感覚！3Dリアルアクションゲーム！
■今世紀最後のスーパーロボット堂々登場！
■君はどこまでスレイブと一体になれるか？
巨大ロボットが今までにない
滑らかさと身軽さで暴れまわる
生体機械兵器
スレイブ
スレイブの鼓動が今、動き出す。
Windows95/98 日本語吹替版 標準価格8,800円(税別)
SLAVE ZERO™
スレイブ ゼロ
INFOGRAMES
Slave Zero TM and The Ecstasy Engine TM are trademarks of Infogrames North America, Inc. © 1999 All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
M3 DIGITAL 販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社



ENSEMBLE STUDIOS
Microsoft
エンパイア再降臨。
逆らうものは許さない。
ローマ帝国滅亡——。
そして再び新たな覇権をめぐる闘いが始まった。
あのエイジ オブ エンパイアが帰ってくる。その名はエイジ オブ キング。
ローマ崩壊後の中世1,000年の激動を描く壮大なタイムスケールと緻密な
構成。戦いから目を離せない不思議な魅力がまたあなたの夜を奪い去る。
AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
リアルタイム ストラテジー ゲーム
マイクロソフト エイジ オブ エンパイア II エイジ オブ キング
●マイクロソフト インターネット ホームページ http://www.asia.microsoft.com/japan/ad/game/age2/
●電話でのお問い合わせ / カタログのご請求は：カスタマー インフォメーション センター 東京 (03) 5454-2300 大阪 (06) 6245-6995
●Microsoft、Age of Empires および The Age of Kings は、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」(電話:03-5454-7985) までご連絡ください。
●マイクロソフト製品の西暦 2000 年対応に関する情報については、http://www.asia.microsoft.com/japan/year2k/ をご覧いただくか、
マイクロソフト「2000 年対応インフォメーション センター」(電話:03-5354-4626 ※2000 年 3 月末日まで) にお問い合わせください。
●製品の仕様およびパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。 ●本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品取扱い店にお問い合わせください。
マイクロソフト株式会社



ロード・ブリティッシュにより統治されているブリタニアは、
邪悪なガーディアンにより再度危機を迎えていた。
主人公アバタールは、現世から時空を超えて再びブリタニアへと向かう。
しかし、聖霊ホークウィンドは、
これがアバタールの最後の旅になるだろうと預言していた……。
「ウルティマI」から二十年、ついに放たれる最終章・第九作目。
"八つの徳"をめぐり繰り広げられる冒険、絡み合う謎、
壮絶なクライマックスシーン……。
壮大な物語に秘められた結末がいま明らかになる。

伝説のRPG超大作。

新たな伝説の誕生。 ●ゲーム界の奇才、リチャード・ギャリオット（ロード・ブリティッシュ）による、超大作RPG「ウルティマ」シリーズの完結編。 ●「ウルティマ オンライン」でおなじみのブリタニアを、美しいグラフィックと3D THXサウンドで再現。 ●戦闘／アドベンチャー／謎解きが複雑に絡み合いながらも、スムーズに展開されるストーリー。 ●昼夜の移り変わり、天候の変化、物体の動きなど、最新の3Dグラフィックによって描き出されるバーチャルワールド。 ●ブリタニアに住む、200以上の魅力的なキャラクターとの対話。60以上のモンスターとの戦闘。 ●日本語吹き替えを含む完全日本語版。



Ultima IX ASCENSION

アバタールの足跡をたどる!

Ultima COLLECTION

伝説のRPGウルティマシリーズ。記念すべき第1作Ultima I:The First Age of Darknessから、第8作目にあたるUltima VIII:Paganまでをまとめて収録。日本未発売のUltima VIIは、正編のThe Black Gateと追加シナリオのUltima VII Part Two:Serpent Isle、さらにアドオンのForge of Virtue、The Silver Seedも収録!

Ultima VII~VIIIのUSBマウス、USBキーボードでの動作保証はいたしません。一部ソフトでは音声が鳴りません。これはオリジナルの仕様のためご了承ください。Ultima I~VIの日本語版はエミュレータを使用してWindows上で動作します。Ultima VIII:PaganはDOS/V用日本語版です。Ultima VII:The Black Gate、Ultima VII Part Two:Serpent Isle、Forge of Virtue、The Silver Seedはすべて英語版です。

制作・発売元: LOCUS 株式会社ローカス　販売元:エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社

ようこそ、
インターネット コミュニティ ワールドへ。

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ

国内No.1オンラインRPG。
全国のPCショップ、コンビニで発売開始!

インターネット専用　Windows98/95
2000年2月17日発売予定
新規ユーザー優待!!
新価格:2980円（税別）

このソフトはセブンイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーの各店でも販売しております。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承ください。

ウルティマIX:アセンション　定価: 8,800円（税別）
ウルティマIX:アセンション プレミアムエディション※（予約限定販売）　定価:11,800円（税別）

Windows98/95専用　完全日本語版　2000年2月24日発売予定

プレミアムエディションの内容
●特別仕様パッケージ ●ゲームCD-ROM●豪華装丁マニュアル ●布製ブリタニアマップ ●Lord British 証書 ●タロットカードセット ●Ankh ペンダントヘッド● Virtue Rune キーホルダー ●タペストリーポスター ●サウンドトラックCD　※最終仕様は上記と異なる場合がございます。

※ウルティマIX:アセンション プレミアムエディション　発売を記念して、プレミアムグッズが満載の特別パッケージ「ウルティマIX:アセンション プレミアムエディション」の予約限定販売を実施します。（ご予約は店頭にて）

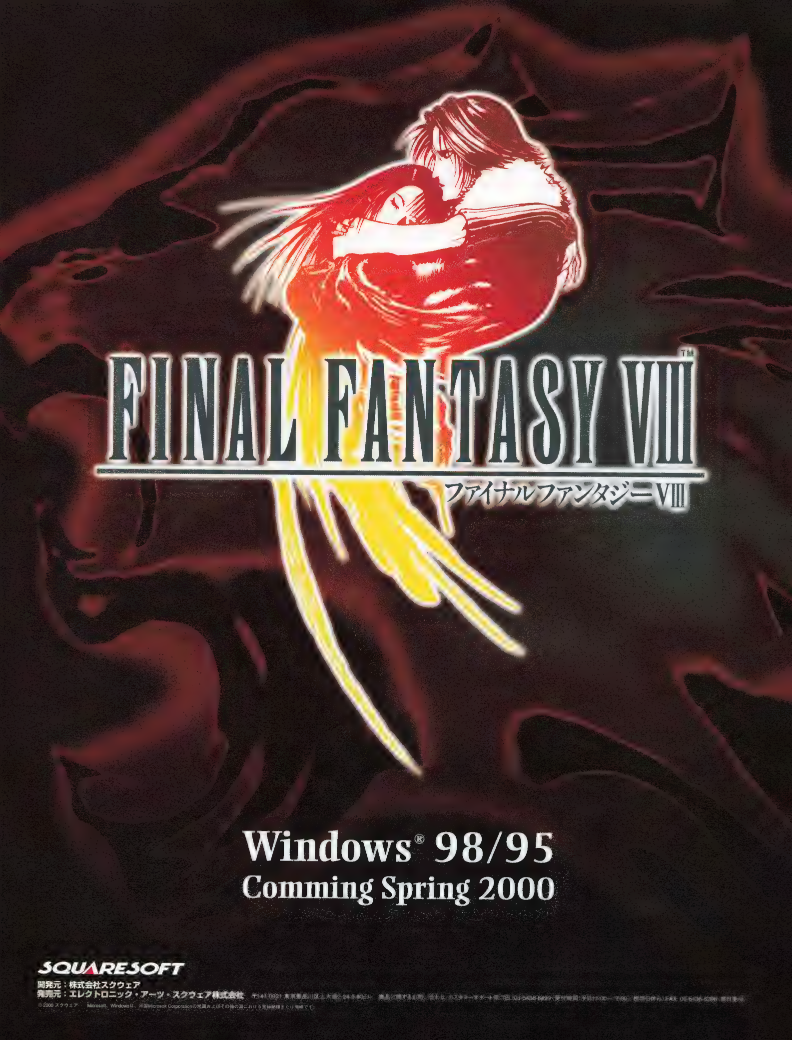
【動作環境】●対応OS:Windows 98/95 ●CPU:Pentium II 266MHz以上 ●メモリ:実装64MB以上（128MB以上推奨）●ハードディスク:600MB以上の空き容量 ●CD-ROMドライブ:8倍速以上 ●ビデオカード:3Dアクセラレータ必須（Voodooシリーズ、TNT、TNT2、G400など）
■掲載のソフト画面は開発中のものです。■ソフトの内容および発売日などは改善のため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社 〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係 TEL:03-5436-6499（平日11:00~17:00／祝祭日休み）FAX:03-5436-6296（終日受付）

Environmental Audio by CREATIVE　DOLBY SURROUND　3dfx



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
SEGA PC
FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate
バルダーズ・ゲート 拡張シナリオ集
最終ボス決戦前のエピソードを完全収録!
経験値の上限がアップ!
新アイテム、新魔法を多数追加!
ゲームシステムを改良し操作性がさらにアップ!
Tales of the Sword Coast
テイルズ オブ ザ ソード コースト
［完全日本語版］
REQUIRES ORIGINAL BALDUR'S GATE TO PLAY
BIOWARE CORP
BLACK ISLE
すべての謎が今、解き明かされる!!


FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII
Windows® 98/95
Comming Spring 2000
SQUARESOFT
開発元：株式会社スクウェア
発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
© 2000 スクウェア　Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

DigiCube

DigiCubeホント♥サントラキャンペーン

攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントをゲットしよう。

〈1999年11月20日(土)～2000年1月31日(月)発売の商品が対象になります。 キャンペーン応募締め切りは、2月10日(当日消印有効)です。〉 応募期間がせまっているから、早く応募してね。

5 Aコース 各5名様

●ソニーサイバーショット DSC-F505K



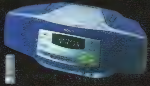
●IBMアプティバ 20J



Happy Digi Pack

3 Bコース 各10名様

●ソニーパーソナル MD/CDシステム ZS-M35



●富士通パーソナルズ MP3プレーヤー FMP300S

次世代音楽プレーヤー！



●エロティックデザインワークス エロティックTV



1 Cコース 1000名様

●DigiCube オリジナル快眠グッズ

攻略してグースリ！





キャンペーン対象商品

FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC ファイナルファンタジーⅧ オーケストラ・バージョン：2ポイント
デュープリズム オリジナル・サウンドトラック：2ポイント　ファイナルファンタジーⅧ ペーパークラフトブック：2ポイント
フロントミッション サード パーフェクトワークス：3ポイント　月刊Play Online 1月号：1ポイント
クロノ・クロス オリジナル・サウンドトラック：3ポイント　クロノ・トリガー オリジナル・サウンドトラック：2ポイント
パラサイト・イヴ2 オリジナル・サウンドトラック：2ポイント　チョコボ コレクション みんなのトリプル攻略本：1ポイント
クロノ・クロス 設定資料集 A VIEW OF THE WORLD "Missing Piece"：1ポイント
月刊Play Online 2月号：1ポイント　ピアノ・コレクションズ ファイナルファンタジーⅧ：2ポイント
月刊Play Online 3月号：1ポイント（以上好評発売中）　パラサイト・イヴ2 ブレイクスルー マニュアル
クロノ・クロス ULTIMANIA（アルティマニア）：1ポイント（1月27日発売予定）

応募方法：キャンペーン期間中に発売される対象商品の書籍表紙カバー、サウンドトラック内アンケートはがきについている応募券を商品同梱のアンケートはがきまたは、官製はがきに貼付してコース名および希望商品名・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入の上応募下さい。＊応募券のついた当社書籍およびサントラが対象商品です。
＊期間中、お一人様何口でもご応募いただけます。但し、はがき1枚につき1口の応募とさせていただきます。＊商品の色の指定はできません。

発表：商品の発送をもって当選の発表とします。抽選・商品発送は2月下旬となります。

宛先：〒150-8681 東京都渋谷郵便局留め「DigiCubeホント♥サントラキャンペーン係」まで

お問い合わせ先：03-3444-5771（月～金 11:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。）

＊このキャンペーンは、月刊Play Onlineの読者プレゼントコーナーとは、一切関係ありません。＊このキャンペーンへの応募は、月刊Play Onlineの読者アンケートはがきでは応募できませんので、ご了承下さい。

《スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。》◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。）―― http://www.digicube.co.jp/ ――

この応募券で、豪華プレゼントをゲットしよう。

1 Point


SQUARESOFT
パラレルワールドは攻略本のスケールの分だけ、
どこまでも広がっていく。
クロノ・クロス ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ：著　デジキューブ編
1月27日発売予定
本体価格／1,500円（税別）
最強の攻略本、アルティマニアが本来の役割をそのままにますます分かりやすくなって登場。初心者でもガンガンいけるワンポイントアドバイスが超うれしい。ゲームのヒントはエレメントの色で構成された全7章に満載。各章の最後には「アルティマニア式遊び方の提案」が加わって、ゲームの遊びの幅をさらに広げてくれる最高の一冊だ！
CHRONO CROSS
クロノ・クロス
クロノ・クロス 設定資料集
A VIEW OF THE WORLD "Missing Piece"
好評発売中
本体価格／1,100円(税別)
キャラ45人+αの壮大な相関図や、結城信輝氏のイラスト、原画・ムービーのコンテなどを中心に、裏話の聞けるギャラリーなどが満載されたハッピーな設定資料集。また、ゲーム制作陣の「クロノ・クロス」に対する思いを語った座談会も収録。ファン必読の一冊だ！
クロノ・クロス オリジナル・サウンドトラック
Produced by Yasunori Mitsuda
好評発売中
価格／3,204円（税別）　SSCX-10040（3枚組）
サウンドはどこまで心に届くのか！ワールド・ワイドな民族音楽を織りこんだ光田ワールド最新にして最高傑作！魅惑のエンディング・テーマ「RADICAL DREAMERS～盗めない宝石～」をはじめ全67曲を収録。光田康典自身による全曲解説＆オリジナル・ミニポスター封入というスペシャル特典も超うれしい。
攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントをゲットしちゃおう。
DigiCube ホント サントラキャンペーン

DigiCube





パラサイト・イヴ2 ブレイクスルー マニュアル

1月27日発売予定

あのニューヨークの惨劇から3年、とうとう恐怖の第二章が幕を開ける。この本でゲームの流れに沿いながら、もっとも適した捜査方法をガイド。ゲームの謎を解いていく楽しみを存分に味わいながら、イヴのすべてを攻略できる。キミが選んだ捜査方法がどんな結果をもたらすかは、ロサンゼルスの街だけが知っている!

パラサイト・イヴ2 オリジナル・サウンドトラック



好評発売中

価格／2,718円(税別) SSCX-10038

背筋も凍る戦慄のゲーム。ホラー・シアターの幕が再び上がる・・・。ゲームには未収録だったセルフ・リミックス2曲を加え、絶叫もののトラックが遂に完成。全66曲のサウンドが、スタイリッシュ・ホラー・サウンドを奏でまくる!

攻略本と、サントラを買って、豪華プレゼントを当てるのよ♥ — DigiCube ホント♥サントラキャンペーン

コンビニで予約し忘れたら、
もう一生手に入らないアイテムがある。



予約特典
日本初
スクウェア
デジタルトレーディングカード

ベイグラント ストーリー
ロールプレイングアドベンチャー
2月10日販売開始予定／6,800円
好評予約受付中



攻略情報から、隠しアイテムなどの紹介、さらにあなたのパソコン用（Windows対応）のデスクトップアクセサリーなど、予約でしか手に入らないコンテンツをお楽しみください

この他にも、貴重なデータがもりだくさん！



デジキューブ 最新ラインアップ



峠MAX G
レース
好評販売中／5,800円



バイオハザード ガンサバイバー
サバイバルガンシューティング
1月27日販売開始予定／5,800円



フィッシュアイズ Ⅱ
釣り
1月27日販売開始予定／5,800円



V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2
レース
1月27日販売開始予定／5,800円

上記4チェーンのほか
四国スパーでもお求めになれます。

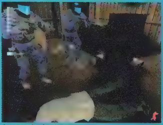

インターネット
×
あなたの夢
=
オンライン
エンターテインメント
Next Generation
"インターネット"という言葉を聞かない日がないくらい一般化している現在ですが、
本当に今のインターネットに満足していますか？
当社ではインターネットに夢を持っている方を広く募集します。
夢を届けていく仕事の中で、自らの夢を実現していくデジキューブで、
あなたの才能を、ビジョンを、試してみませんか。
【従業員数】86名(1999年11月末現在)
●勤務時間：フレックスタイム制
●福利厚生：社会保険(健康・厚生・雇用・労災)、退職金制度、財形貯蓄、社宅(借上社宅制度)、社員持株会
●休日：特別休暇(最大9日)、年末年始休暇4日、有給休暇、慶弔休暇、育児介護休暇
●規定待遇：昇給年1回、賞与年2回、交通費支給
●給与：経験・能力等考慮の上、当社規定により優遇
●勤務地：東京・渋谷、東京・恵比寿
■応募方法 年齢20～35歳位までの方で、興味のある方は、募集職種の中から希望する職種を明記の上、履歴書、職務経歴書(書式自由)、作文800文字程度(テーマ：インターネットでやってみたいこと)を下記の応募先へ送付
■募集職種
①インターネットのオンラインコンテンツ企画・編集・マーケティング
②インターネットの技術開発
③インターネットコマースの企画、ビジネスモデル開発
④雑誌・書籍の編集
■応募書類送付先
〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 KTビル2F
(株)デジキューブ Play Online編集部 採用担当係
誠に勝手ながら、応募書類は返却いたしませんのでご了承ください

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

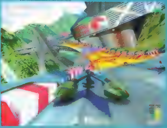
本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

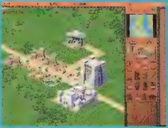

SWAT 3 : CLOSE QUARTERS BATTLE


QUAKE Ⅲ ARENA


HANGSIM


FINAL FANTASY Ⅷ（最新デモ）


KILLER LOOP


ファラオ


ULTIMA IX : ASCENSION


SUPREME SNOWBOARDING


麻雀天龍 2 インターネット

マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください

Play Online

海外ゲームの最新情報を

全3Dシューティングファンが待ち焦がれる「DUKE NUKEM FOREVER」やチーム戦を重視したスペースコンバットシミュレーション「Allegiance」など、注目タイトルの詳細が徐々に明らかになってきた。今月は、これらのタイトルをはじめ、計10本の最新パソコンゲーム情報をお届けする。

DUKE NUKEM FOREVER

QUAKE Ⅱエンジンから UNREALエンジンに乗り換えるという、制作上の方向転換を行った「DUKE NUKEM FOREVER」。詳細な内容が開示されぬまま開発が進められていたが、ようやくそのベールが脱がされた。ストーリーは、まだ完全には明らかにされていないが、「DUKE NUKEM」では宿敵だった、2メートルを軽く超えるサイボーグ"ドクター・プロトン"が復活する予定となっている。銀河中の荒くれ者のエイリアンたちを配下にし、エリア51やラスベガスがあるアメリカ南西部を掌握してしまうという。

このシリーズは、ディテールへのこだわりに定評があり、そのためにUNREALエンジンに移行させたと言われている。プレイヤーは、カジノのスロットマシンや工事現場のクレーンなど、さまざまなオブジェクトをゲーム中で使うことができるようだ。

UNREALエンジン自体にも改良が加えられている。モーションキャプチャーで撮影したモデルと、ポリゴンの骨組みから作るスケレタル・アニメーションの技法をミックスさせ、リアルタイムでさまざまな動きが表現できるようになっている。例えば、キャラクターが話しているときは、口を動かしたり、まばたきもするらしい。さらに、その凝った動きに高解像度のテクスチャーを組み合わせることで、より人間らしさを演出している。

この最新作では、デュークだけでなく、"ボムシェル"という金髪美人のキャラクターでもプレイできるようだ。このキャラクターは、ドクター・プロトンにマインドコントロールされていた"完全な肉体の美女"という設定になっている。彼女を救出するところまでは良かったが、彼女はなかなかデュークの思いどおりにはなってくれない。ボムシェルは、言うなれば『ルパン三世』における"峰不二子"に近い役どころである。敵役は、エイリアンや、肉体を乗っ取られたという地球防衛部隊の戦闘員や警備員となっている。

全体的に屋外マップが多く、ラスベガスやフーバーダム(アメリカに実在するダム)が本物そっくりのレベルデザインとなっているのには驚かされる。ネットワーク技術は、「UNREAL TOURNAMENT」の技術を使用する予定で、デスマッチを主体としたいくつかのゲームモードが用意される。また、トップレスダンサーや3D Realms社の「SHADOW WARRIOR」にあった"ニュークガン"という強力な武器など、同社のタイトルにゆかりのあるキャラクターや武器も再び登場するようだ。

DUKE NUKEM FOREVER

ジャンル	：3Dシューティング
開発元	：3D Realms社
アメリカ	
発売元	：GTインタラクティブ
発売時期	：2000年3月
日本	
発売元	：P&A
発売時期	：2000年
ネットワークサポート	：インターネット、LANで32人まで





地球防衛軍の隊員の体内からあふれ出すタコのような触手。このステージは、ホテルの名称などは違っているものの、風景やアトラクションがそっくり再現されたラスベガス中心部のレベルとなっている

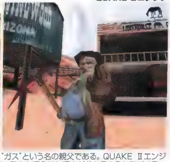
ここが注目ポイント!

痛烈な皮肉やブラックジョークを散りばめたデュークの独り言もあるらしいが、前作よりもストーリー性が重要視されるため、キャラクターとの会話や捨てぜりふが多くなりそうだ。また、詳細は定かでないが、AVIファイルのビデオ画像をゲーム中に使用できるという。

UNREALエンジン



QUAKE Ⅱエンジン

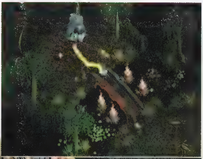


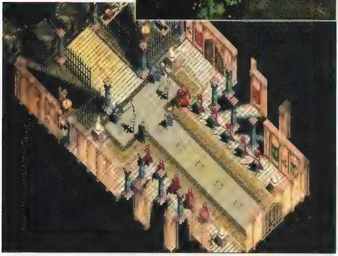


このキャラクターは、ゴーストタウンで生き延びる"ガス"という名の親父である。QUAKE Ⅱエンジンで制作されていた同一キャラクターと比較すると、発売を遅らせた理由が分かるような気がする

最速紹介!!

NOX



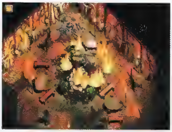


ライン・オブ・サイト方式を導入しているため、隣りの部屋やオブジェクトの反対側は見えないという。視野が狭く感じられるが、それだけに緊張感も倍増する



マルチプレイモードは素早いアクションが魅力だ。レベル上げに固執することなく、対戦相手との駆け引きが楽しめるだろう

NOX	
ジャンル	：アクションRPG
開発元	：Westwood Studios社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：2000年2月
日本	
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期	：2000年3月上旬
ネットワークサポート	：LAN、インターネット、Westwood Onlineでのサポートなど





ここが注目ポイント!

即時に使用できる魔法は5種類と限られている。そのため、頻繁に使用する魔法やアイテムを事前に選択しておかなければならない。ただし、種類は多いので、さまざまなコンビネーションを編み出すことができるだろう。時限爆弾を仕掛けた部屋で、催眠ガスを使って相手を足止めしたり、敵を凍らせてから攻撃魔法で仕留めたりと、複雑な攻防が楽しめるのだ。

「コマンド&コンカー」シリーズで有名なWestwood Studios社が開発している「NOX」。もともとは、大学生のグループが暇つぶしに作っていたゲームだとされている。

"NOX"(ノックス)とは、このゲームの世界の名称である。この世界の大陸には、北部にネクロマンサー、南部に人間が住んでおり、古くから共存していた。しかし、その後にネクロマンサーを撃退した人間が大陸全体を掌握する。この状態を、死霊の力で覆そうとたくらむのが、ネクロマンサーの女王"Hecubar"である。主人公は、超自然現象によってこの世界に迷い込んだ、元フロリダ在住の修理工という設定だ。

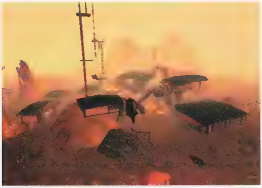
このゲームでは、魔法やわなの技術を使用するWizard、魔法は使用しないが、豊富なアイテムを持つWarrior、召喚魔法などの魔術を使いこなすConjurer(祈とう師や霊媒師といった意味合い)という三つのクラスが用意されている。シングルプレイモードでは、赤(火炎系)、緑(天災系)、青(幻想系)の三つの魔城を攻略し、それぞれの魔力を習得していく。最終的には、白の魔城に君臨するHecubarの討伐を目指すことになる。クラスごとに分かれた11のミッションがあり、毎回ランダムにマップを制作する機能もあるという。

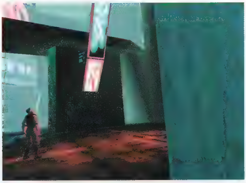
マルチプレイも重視しており、展開の速いアクション性の高いゲーム内容になる。サポートできる人数は、LANで16名、Westwood Onlineでは8名までとなる予定だ。ゲームモードは協力プレイだけでなく、Deathmatch、Capture the Flag、そのほかに数種類あるという。各マップには、スクロールやアイテムが点在しており、それぞれ100種類以上も用意される。

プレイヤーキャラクターが向く方向の視界だけがクリアになるという"ライン・オブ・サイト方式"というシステムの導入にも注目したい。これによって、待ち伏せやキャンピングなどを行えば、低レベルのプレイヤーでも高レベルの敵を倒せるチャンスが生まれる。また、暗い部屋ではろうそくで周りを照らしたり、氷の魔法で水を凍らせ、池や川を渡ることができるなど、物理的な作用をじゅうぶん考慮して制作されている。

Japan Premiere

BIGWORLD





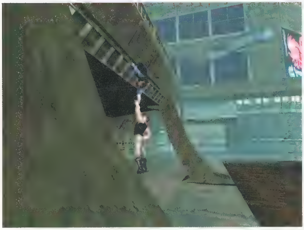
BIGWORLD	
ジャンル	：オンラインRPG
開発元	：Micro Forte社
	オーストラリア
発売元	：Micro Forte社
発売時期	：2000年中
	日本
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：オンライン専用

「BIGWORLD」は、オーストラリアのMicro Forte社が開発しているオンラインRPGである。この会社は政府から10億円近い助成金を受けており、70人もの開発者を雇い入れ、急ピッチで制作を進めているという。"「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」を超える"と開発者が自信を持って言うだけあり、何と一つのサーバーで10万人のプレイヤーをサポートする予定となっている。

時代設定は未来。舞台となるのは、遠い銀河から孤立したウルルアン星系の四つの惑星である。2380年に、人類は空間移動を可能にするポータルドアの技術を発明した。その技術を使って、ある一つの惑星に入植して"ネオ・エデン"と名付ける。ところが、突如ポータルドアが封鎖され、移民団は自分たちの惑星に帰れなくなった、というストーリーだ。独自の文明を築くことを余儀なくされた移民団は、友好的な種族であるベジール族やテリオン族、サイブリッド族などの力を借りながら、荒涼とした異世界を開拓していく。地平線の彼方には、いまだ見たことがない種族やモンスターが待ち受けているという。

それぞれの惑星は、環境や文化がまったく異なっており、映画『ブレードランナー』のような超ハイテク都市が存在するものもあれば、砂漠の惑星、水の惑星などもある。そして、各惑星にはあふれかえるほどの生き物が生息している。ヨーロッパの中世ファンタジーの世界観とは無縁なだけに、ユニークな世界が構築されることが予想できる。このゲームには、ストーリーを重視したアドベンチャー型のクエストが用意され、仲間と共に行動し、お互いの弱点を補うといった社交性が必要になるという。マップ面積が広大なものになることも現時点で判明しており、一つの惑星がEVERQUEST全体の4倍の広さに匹敵すると言われている。

スクリーンショットを見る限り、グラフィックのクオリティーはかなり高いものになりそうだ。アニメーション技術も秀逸で、握手をしたり、肩をたたき合うといった細かいジェスチャーも可能になるらしい。また、NPCが戦闘に協力するなど、思考ルーチンにも新奇な要素を詰め込む計画があるという。未来をテーマにしたオンラインRPGは少ないだけに、今後注目に値するタイトルである。



未来都市的なデザインのマップもある。屋根によじ登る相棒の手助けをしているが、キャラクターの動作の自由度も高いのだろうか？



ホログラフを表示する端末機を使用して、情報を収集できるのかもしれない



ここが注目ポイント！

政府からの助成金の40%をサーバー技術の開発に使用しているという。完成すれば、パソコン版だけでなく、PlayStation 2にも対応できるサーバーとなる。つまり、別々のプラットフォームを持つ世界中のプレイヤーが、同時プレイを楽しめるようになるのだ。

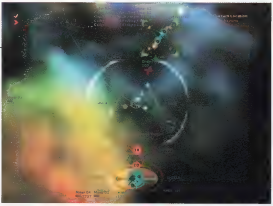
Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

Allegiance

マイクロソフトから発売される「Allegiance」は、さまざまな意味で興味深い作品で、世界が壊滅した後の未来を舞台にしている。アステロイド(小惑星)の激突によって地球が崩壊し、生き残った国際機関の宇宙平和維持軍は、The Iron Coalition(鉄の連合)という組織へ進化していった。残された秩序を維持するために、彼らが強行な手段を取ったことから、反勢力との間にあつれきが生じるというストーリーになる。

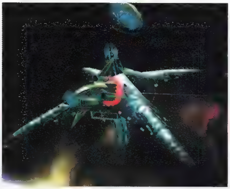
MSN Gaming Zone専用のタイトルで、最大100人とも言われる大規模なマルチプレイが楽しめる。もともとは、マイクロソフトが開発者への技術提供を目的とし、独自の技術をテストするために制作したソフトである。ネットワーク技術に関しては、同社のお墨付きであると言えるだろう。ゲームモードは、チーム戦、Deathmatch、Capture the Flagなどが用意される。

このゲームでは、The Iron Coalitionに加えて、生存したすべての人々を傘下に治めようと企む“GigaCorp”、またGigaCorpの制圧から独立を勝ち取ろうとしている新人類“The Bios”の三つどもえの戦いが繰り広げられる。チームによって形は異なるが、タイプや性能がまったく同じというユニットが18種類ずつ存在する。武器も20種類ほどあり、バリエーションも豊富になっている。ユニットの中では、Frigateというタイプがユニークで、その大きさから敵の格好のターゲットとなるが、複数のパイロットを乗船させて戦うことができるという。グラフィックは派手めなもので、マップには、アステロイドベルト、ガス雲、太陽系の惑星などが用意される。



動作が非常に軽く、さまざまな計略を生かしたアクションが楽しめる。おそらく、この3月号が発売されているころには、オープンベータテストがすでに始まっていることだろう

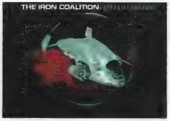
Allegiance	
ジャンル	スペースコンバットシミュレーション
開発元	マイクロソフト
アメリカ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	2000年春
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	オンライン専用



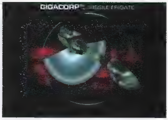
ここが注目ポイント!

チーム戦やCapture the Flagでは、最大で6チームに分かれてプレイでき、1チーム当たり3～15人までをサポートする予定となっている。“忠誠”という意味のゲームタイトルとは裏腹に、プレイヤーやBotはゲームの最中でもほかのチームに寝返ることができ、協力関係が次々と変化していくという









Sid Meierの最新作がついに公開された

「PIRATES!」やCIVILIZATIONシリーズなど、ジャンルにとらわれずに多くの名作を手掛けてきたSid Meier氏の最新作がようやく明らかになった。ハズブロ・インタラクティブから発売予定の「CIVILIZATION 3」とは別の、恐竜を扱った戦略シミュレーションである。

このタイトルは、エレクトロニック・アーツの協力を得て、ひそかに計画が進められていたもので、Meier氏によって「Sweep of Time」(時代の発展)と名付けられている一連の作品群の一つとなる。Meier氏は、子供のころに聞いただけでわくわくさせられた“言葉”から作品のインスピレーションを得ていた。つまり、彼の過去の作品の主題である、海賊、戦闘機、列車、古代史、戦争といったものである。今回も“恐竜”という思い入れのある一語からゲームのコンセプトを発展させていったという。

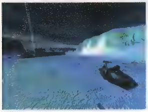
タイトル名はまだ公表されておらず、ターン性になるか、リアルタイム性なるかということも決定していない段階だが、ゲームコンセプトとして、以下のようなことが伝えられている。今までは、恐竜がテーマとなったゲームは子供向けのものが多かったが、Meier氏はどのようなゲームに仕上げてくれるのだろうか。非常に楽しみである。

最新作のゲームコンセプト

- 人類誕生以前の先史時代という設定にする
- 何百万年(おそらく6500万年)にも及ぶ壮大なスケールのゲームにする
- ゲーム性はCIVILIZATIONを受け継ぎ、いん石の落下や氷河期など、史実も絡めた内容となる
- 科学的な事実に偏らず、想像力も駆使して楽しめることを目指す
- 深遠さ、素早い展開、戦略性という三つの要素を取り入れたゲームにすることが目標である。簡単にプレイが始められ、あらゆる年代の人が楽しめるものにする

GROUND CONTROL







操作性にも配慮されており、マウスだけでほとんどの操作ができてしまう。仲間を誤射してしまうこともあるので、ユニットの配置やフォーメーションには気を付けなければならない

GROUND CONTROL

ジャンル ：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元 ：Massive Entertainment社
ヨーロッパ／アメリカ
発売元 ：Sierra Studios社
発売時期：2000年2月
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：最大8人まで

ここが注目ポイント！

ほかのリアルタイム戦略シミュレーションとは違って、「GROUND CONTROL」には資源管理の概念は存在しない。未来において、戦闘のたびに資源を確保することの非現実性を見直したためだ。もちろん、レーダーや対空ミサイルのような建設しなければならないユニットは存在しているものの、ゲームプレイが完全にアクションに特化されているのである。

パソコンゲームの開発では、近年目覚ましいほどの隆盛を見せている北ヨーロッパ。同地域を拠点とするソフトメーカー、Massive Entertainment社の処女作は、しばらく前まで「GENESIS」というタイトルで開発されていたリアルタイム戦略シミュレーションだ。「BATTLEZONE」のような3Dゲームであり、ユニット建設などプレイヤーの負担になる操作を極限まで削った結果、豊富なアクションが楽しめる作品となっているようだ。

人口爆発によって資源の枯渇した25世紀の地球がゲームの舞台となる。もはや地球には国境さえ存在せず、“クレイヴェン企業グループ” という企業体と“新しい夜明けの聖会”という宗教団体がせめぎ合う状況だ。プレイヤーは、どちらか一つの団体に属する司令官として、人類生存の可能性を持った彼方の惑星、Krig-7Bの覇権をかけて戦うのである。マップは、それぞれの団体用に15種類用意され、敵の攻略以外にもさまざまなミッションをこなしていかなければならない。中には、特殊なユニットやアイテムを守り抜くというミッションもあるようだ。

歩兵隊やタンク、ホバーバイクなどのユニットが登場し、これらはモーターやアーマーをアップグレードできるようになっている。また、戦闘で功労を積むことによって経験値が加算される上、同種ユニットが「Yes sir！」など同じ反応ばかり繰り返さないように、いくつものリアクションのパターンが用意されているのだ。このように、各ユニットの個性の表現は徹底されており、敵の砲火をかいくぐってきた残兵が、「なぜ援護をよこさなかったんだ」とプレイヤーに罵声を浴びせるなど、それぞれのユニットは記憶までも蓄えるというのである。なお、マルチプレイモードには、協力プレイやCapture the Flagも用意される予定だ。

Japan Premiere

LEGEND OF THE BLADEMASTERS

ねたみと裏切りによって王国は崩壊し、人々の守り神であったドラゴンさえもが、いつしか姿を消してしまった世界。この暗黒の時代に、5人の“ガーディアン”と呼ばれる者たちが台頭し、まるで何かを探しているかのように、世界各地に戦争や崩壊の傷跡を残していく。一方、最後の肉親だった母の死をみとった若者、エリック・ヴァルデマーは、父の形見だという魔力のこもった秘剣を授かる。そして、彼は父の成し得なかったブレードマスターへの修行に旅立ち、やがて王国の存続をかけて戦うことになる……。

このような物語で始まる「LEGEND OF THE BLADEMASTERS」は、キャラクターデザインに日本のゲームやアニメの影響を受けているアクションRPG。開発を手掛けているのは、「X-WING VS. TIE FIGHTER」など、LucasArts Entertainment社時代に名作を手掛けていたチームメンバーを中核とするRonin Entertainment社。RPGは同社で初めての挑戦となるが、本作のグラフィックエンジンは、見掛けやジャンルもまったく違う「ARMOR COMMAND」(日本ではアイジーエスから発売中)のものを改良して使用しているのだという。

画面は3人称視点で、1キャラクターにつき300～500ポリゴンが使われている。グラフィックの解像度は1600×1200ドットにまで引き上げることが可能だ。Direct3Dを有効に使い、マルチテクスチャーやダイナミッククライティング効果を駆使した非常に派手な演出がなされる。ゲーム中にはムービーやイベントが豊富に取り入れられる予定で、雰囲気的には「ファイナルファンタジー」シリーズに近いかもしれない。ただし、戦闘シーンにはある種の戦略シミュレーション的な要素があり、武器や魔法のカスタマイズが可能で、本作ならではの面白さも追求されている。



手前のキャラクターの右にある球体状のものがインターフェースのようだ。かなりユニークな操作系となるに違いない

LEGEND OF THE BLADEMASTERS

ジャンル ：アクションRPG
開発元 ：Ronin Entertainment社
アメリカ
発売元 ：Ripcord Entertainment社
発売時期：2000年2月
日本
発売元 ：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり



ここが注目ポイント！

マルチプレイモードでは、5人(シングルプレイでは3人)までのパーティープレイが可能になる上、お互いに競い合う対戦モードのようなものも考慮されているという。A3Dなどの3Dサウンドに加え、フォースフィードバック機能を持った最新マウスにも対応する。

METAL FATIGUE

23世紀。地球人類は、超高速移動の開発によってほかの星系へと進出。以前、銀河を手中にしていたとされる先住民族“ヘドス人”の歴史と、その高い軍事技術を調査するために、企業グループ“リムテック”が探査に乗り出した。探査団の一員だったディエゴ、ジョナス、ステファンのエンジェラス3兄弟は、調査中にヘドス人の究極兵器の技術を発見する。しかし、その使用法に関する意見の相違から敵対し、彼らは別々の運命をたどることになる……。

このようなストーリーを持つ「METAL FATIGUE」。その設定や見た目のグラフィックにおいて日本のアニメの影響が感じられる。タイトルの“金属疲労”という意味から想像できるように、本作はロボットを駆使して対戦するリアルタイム戦略シミュレーションである。ディエゴはリムテック、ジョナスは“ニューロバ”、ステファンは“ミル・アグロ”と、各人は別々の企業に雇用される形となり、3兄弟はそれぞれに戦闘用ロボット“コンボット”の開発に着手する。

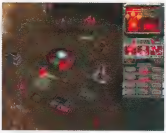
METAL FATIGUEの特殊な点は、マップを一つの惑星であると見立て、地下、地上、軌道上という三つの階層で同時に戦闘するというゲームシステムにある。プレイヤーは、パーツを合わせてコンボットを組み立てる開発作業を行わなければならないのだが、そのコンビネーションは約1万パターンに及ぶという。シミュレーションにありがちな経営管理的な部分は少なめで、プレイヤーのレベルに合わせたコンボットの生産計画をあらかじめ設定できるようになっている。ユニットや地形は3D化されており、カメラを360°回転させたり、ズームも可能であるという。Direct3D、OpenGL、Glideの三つのAPIをサポートしており、解像度は最大で1600×1200ドットにまで設定できる。

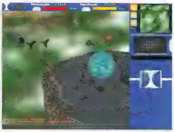
METAL FATIGUE

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元：Zono社
ヨーロッパ／アメリカ
発売元：Psygnosis社
発売時期：2000年2月
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：インターネットとLANで最大8人まで



かなり異なった趣向のリアルタイム戦略シミュレーションだ。中でもAIは秀逸な出来で、個々のユニットがプレイヤーの状況や癖を読み取るらしい





ここが注目ポイント！

地下、地上、軌道上という3階層での戦闘が同時進行するため、相当に素早いゲーム展開になりそうだ。もちろん、別の階層で戦闘が起こっても、それを知らせてくれる指示器がインターフェースに付いている上、階層の切り替え時にはローディングを必要としないという。Zono社は、コンシューマー機用タイトルの下請け開発を行ってきた会社で、パソコン用のタイトルはこれが初めてとなる。

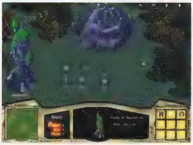
WARLORDS:BATTLECRY



WARLORDS:BATTLECRY

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元：Strategic Studies Group社
アメリカ
発売元：Red Orb Entertainment社
発売時期：2000年2月
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：インターネットとLANで最大6人まで

プレイヤーは、善と悪という二つの違った観点からプレイすることが可能。その上、各マップの勝利条件も10種類程度用意されるなど、自由度も高くなっている



ここが注目ポイント！

ウォーリアーやウィザードなどベーシックな職業に加え、パラディンやレンジャーなど、副職種とでも言うべき職業が選択できる。ヒーローキャラクターやユニットの選択肢も豊富だが、魔法も80種程度になると発表されており、特殊アイテムに至っては相当数が存在すると予想される。

「WARLORDS」のシリーズ最新作は、定評のある思考ルーチンの良さを生かしながら、リアルタイム制への移行を試みている。このことから、実質的にはシリーズ4作目でありながら、「WARLORDS: BATTLECRY」というタイトル名が付けられており、本家となるターンベース制の「WARLORDS Ⅳ」の制作も、2000年後半の発売を目指して同時に進行している。

ストーリーは、“朝焼けの島”と呼ばれる平和な土地に、突如いん石が落下。そのかけらであるLucifusとNavaarが絶大な魔力を持っていたことから、各種族の間で、この二つのかけらをめぐる激烈な争奪戦が繰り広げられるというものだ。このシリーズの面白さは、「HEROES OF MIGHT&MAGIC」のような、“ヒーロー”ユニットを主体にしたRPG色の濃いユニット編成にある。ゲーム開始時にはまず、物語の中核を担う、プレイヤーの化身となるキャラクターを設定する。これは、ちょうどRPGのようなスタイルで行われ、人間族、エルフ族各種、オーク族、ミノタウルス族などから選択できる。中には、アンデッド族と呼ばれるユニークなものもあり、合わせて9種族になる予定だ。さらに、16の職種の中からキャラクターに見合った職業を選んで、自分だけのキャラクターを作り出す。

ゲームの進行は、通常のリアルタイム戦略シミュレーションとあまり変わらない。建物を建て、資源を蓄え、ユニットを生産し、新しい技術を開発していくという流れになる。ユニットは、各種族につき約10種類、つまり総計で80種程度になる予定だ。射手や兵士などの基本ユニットに加えて、投石器などの戦闘器具や、ペガサス、ハーピーのような飛行型ユニット、そして召喚魔法によって登場するドラゴン、エレメンタルなどの特殊ユニットなど、盛りだくさんになりそうだ。なお、敵の建設物を掌握すれば、その属性のユニットを生産できるようにもなる。

Japan Premiere

REPUBLIC：THE REVOLUTION

「REPUBLIC：THE REVOLUTION」は、16歳でイギリスの名門オックスフォード大学に入学し、在学中にPeter Molyneux氏に見いだされて「THEME PARK」を制作した天才プログラマー、Demis Hassabis氏の最新作である。アイドス・インタラクティブからの発売も決定している戦略RPGだ。

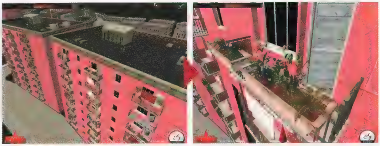
プレイヤーは、ソビエト崩壊後に独立した“ノヴィストラーナ共和国”の政治家となる。独立直後の混乱期に、互いに対立する弱小政党が、民衆からの支持を集め、生き残りをかけて国の再建を目指す。ノヴィストラーナ共和国は、ゲーム上の仮想国家に過ぎないが、東欧諸国の雰囲気が随所に見られ、ゲーム内でも史実に沿った出来事が起こるらしい。最大で16政党まで設定することができ、AIの首相も登場するという。プレイヤーは、政治家としてだけでなく、ビジネスマン、軍事家、宗教のリーダーといった役割においても、自分の能力を発揮していかなければならない。時にはわいろを贈ったり、実力者や民衆を洗脳するといった手段を取る必要もあるという。民衆の理解を得れば、軍事力で敵を高圧的に封じ込めることもできるようだ。

この作品で使用されているTotalityエンジンは、Hassabis氏が独自に開発したもので、一つのビルだけでも100万〜1,000万のポリゴンで表現されている。これは驚異的な数値である。ポリゴンの曲線を滑らかに見せる“Curved Surface”といった技術も導入しているほか、照明源を無限に配置することができるなど、凝りに凝ったグラフィックが期待できそうだ。

REPUBLIC：THE REVOLUTION	
ジャンル	：戦略RPG
開発元	：Elixir Studios社
ヨーロッパ／アメリカ	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：2000年中
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：未定

ここが注目ポイント！

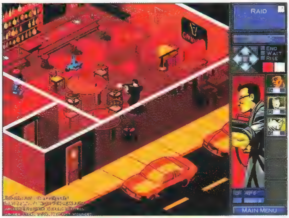
プレイヤーが政治家としての能力を発揮するには、民衆からの支持が必要になる。民衆の一人ひとりは独自の思考法や宗教、政治思想を備えているらしい。個々のキャラクターは、ゲーム内でも“現実の日常”らしい暮らしを営んでおり、買い物をした後に子供を学校に迎えに行くといった行動パターンもあるという。



グラフィックの緻密さは、ズーム機能を使用すると分かる。ビルの全景の画面から、窓の外にある花壇を拡大した画面に移行しても、ディテールはまったく損なわれない

Japan Premiere

SHADOW WATCH

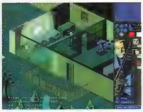


NPCとの会話は別ウインドウで行なわれる。アメリカンコミック独特の雰囲気が漂っている、珍しい作風だ

ここが注目ポイント！

パーティーメンバーは、拳法の達人の中国人女性や、爆弾を使いこなすブラジル人など、国際色豊かである。ゲーム開始時には、各人が持っているスキルは一つだけとなっている。ただし、その後レベルが上がるにつれて、10種程度のスキルの中から、プレイヤーの好みに応じて新しいものを選択できるようになるという。

SHADOW WATCH	
ジャンル	：戦略アクション
開発元	：Red Storm Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Red Storm Entertainment社
発売時期	：2000年4月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり





「RAINBOW SIX」で有名なRed Storm Entertainment社の最新作は、2D画面の戦略アクション「SHADOW WATCH」である。時代は、2005年くらいの近未来に設定されている。国際的な協力の下に進んでいた宇宙ステーション建設計画が崩壊し、国同士の友好関係も崩れ、国際情勢は悪化の一途をたどっている。プレイヤーは、アップリンク・インターナショナル社と契約を結び、チームを率いる指揮官となって、この計画が失敗した真の理由を突き止めるのだ。

最近の海外ゲームのグラフィックと比較すると、ずいぶん古い印象を受ける2D画面である。開発者には、大人の雰囲気があるアニメの感覚に近づけたいという意図があったようだ。実際には、3Dのキャラクターを、専用ソフトを使って2D化するなど、かなり複雑な過程を経ている。

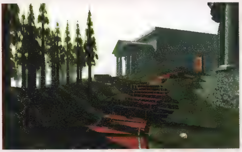
SHADOW WATCHはターン制のシステムを採用している。プレイヤーは、イギリス人“イアン・アーチャー”となり、彼を含めた精鋭6人のチームでリオデジャネイロ、香港、バイコヌール（カザフスタン共和国の都市）などの街へと侵入する。各マップのディテールは凝っており、アパートや酒場、博物館などもある。ゲームは、マップ上で聞き込みなどの調査をすることから始まり、その後にアクション性の高いミッションへと移行する。ミッションは20種類ほど用意されており、突撃、死守、救助、略奪、誘拐、警護など、さまざまな要素を含んだ内容になる。味方のキャラクターをナビゲートしながらこれらのミッションを遂行していくので、パーティープレイ的な側面もある。サブクエストまで含めると、総計でほぼ160ミッションという膨大な数になるらしい。

NEWS Summary

アメリカのゲーム業界で起こった
気になるニュースを2ヵ月分まとめて紹介する **見逃せない出来事総チェック**

11／2 「MYST」が史上最高のパソコンゲーム

弊誌の“パソコンゲーム売り上げランキング”の資料提供元である“PC Data”（http://www.pcdata.com）が、1993年1月から1999年9月までのパソコンゲーム総売り上げのランキングを発表した。結果は「MYST」の圧勝で、423万6198本で1位。2位に278万1288本の「Microsoft Flight Simulator Ver.6.0」、3位に155万3587本の「DOOM Ⅱ」と続いている。PC Dataは、アメリカの小売店市場の80%に及ぶ店舗からデータを集めているが、このデータには、オンライン販売、他国での売り上げ、ハードウェアへのバンドル分は含まれていない。従って、シェアウェアも含めると3000万本という記録を樹立している“DOOMシリーズ”の驚異的な数字は反映されていないということになる。



MYSTの成功の要因は、古さを感じさせない画像の美しさと、ライトなゲーマーにアピールできたという点にあるのだろう

11／15 Infogrames社がGTインタラクティブを買収

フランスの会社のアメリカへの参入が目立つパソコン市場だが、今度はInfogrames社がアメリカの大手販売元GTインタラクティブの株（70%）を買収した。投資額は1億3,500万ドルに及ぶという。1999年初めにAccolade社を傘下に収めたばかりのInfogrames社だが、今回の買収劇では、さらにCavedog Entertainment社（「TOTAL ANNIHILATION」の開発元）、WizardWorks社（「DEER HUNTER」の発売元）、Legend Entertainment社（「THE WHEEL OF TIME」の開発元）なども統合することになる。2000年度の売り上げが70億ドルに達すると予測され、パソコンゲーム業界の一大グループになったと言えるだろう。

11／15 映画『マトリックス』がゲーム化される？

映画『マトリックス』のLarry Wachowski監督がファンの集いで語ったところによると、どうやら同作品のゲーム化は本当らしい。まだ実態は明らかにされていないが、うわさでは「MESSIAH」を開発したShiny Entertainment社や、コナミの「メタルギアソリッド」（PlayStation版）の開発チームが興味を示しているようだ。

11／22 エレクトロニック・アーツがEA.comを設立

「ULTIMA ONLINE」の成功以来、インターネットの分野でも目覚ましい進出を見せているエレクトロニック・アーツが、プロバイダー最大手のアメリカ・オンラインと提携して“EA.com”という部門を設立した。これは、オンラインゲームの開発／販売元であるKesmai社を同日に買収したことを受けて発表したものである。新部門は、現在のエレクトロニック・アーツの公式ホームページを運営し、2000年夏にリニューアルされるAOL Game Channelでもニュースの配送やオンラインゲームの提供を行う予定となっている。

12／3 「THRONE OF DARKNESS」の発売元が決定

1999年12月号で紹介した「THRONE OF DARKNESS」はSierra Online社から発売されることが決まった。このゲームは、「DIABLO」開発チームの中核だったメンバーによって設立されたClick Entertainment社の最新作で、日本の戦国時代をファンタジー化したアクションRPG。以前、アクレイムエンターテインメントが発売元であったが、両者の意見の相違により、発売が見送られていた。これで2000年中のリリースが実現しそうだ。



故黒澤明監督の映画「七人の侍」や「蜘蛛巣城」からの影響が見られる、一風変わったアクションRPG「THRONE OF DARKNESS」は、2000年9月に発売される予定

12／6 スリー・ディー・エフ・エックスがGlide APIをオープンソース化

スリー・ディー・エフ・エックスは、独自のAPIであるGlideをオープンソースにすると発表した。現在、同社の公式サイトからのダウンロードが可能となっている。Glideは、その優れた性能がゲーム開発者に賞賛され、数年前までは専用ソフトも制作されるほどの支持を得たが、最近はDirect3Dの台頭によって評価は下がっていた。今後、スリー・ディー・エフ・エックスは今まで不じゅうぶんだったOpenGLのサポートを積極的に進めることになるが、Glideのオープンソース化は、Linux上で動くGlide対応のゲームを普及させたいという意図からきているようだ。

12／9 スター・ウォーズゲームの最新作が発表

「マジック：ザ・ギャザリング」などのカードゲームで知られるWizard of the Coast社が、Lucas Licensing社との提携によって、『スター・ウォーズ』関連のタイトル4本分のライセンスを獲得したと発表した。詳細はまだ明らかになっていないが、テーブル上で遊ぶボードゲームに加え、パソコン版のRPGの制作も決定している。

12／16 Origin Systems社がULTIMA Ⅸの最新ディスクを無料配達

「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」のDirectXに関するバグやパフォーマンスの遅延問題を解決するため、開発元のOrigin Systems社はレジスト（登録）を済ませているユーザーに対して、最新のゲームディスクを無料で配送することを発表した。同社では入念なテストが終了した段階で、ゲームディスクを郵送する手配を整えており、これらの作業は2000年3月31日までに終了するとしている。今後、小売店へ発送される製品はすべて最新版となる。ちなみに、エレクトロニック・アーツ・スクウェアから2月24日に発売される完全日本語版は、この最新版がローカライズされたものになる。



RPGの発展に大きく貢献したRichard Garriott氏だけに、ULTIMA Ⅸ：ASCENSIONでの失態も、完ぺきにカバーする構えを見せている

インタビュー with

「HALF-LIFE」を世に送り出したチームが、同じゲームエンジンを使用しながら、コンセプトのまったく異なる「TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS」を開発している。今回はその最新情報を入手したので、お伝えする。

シアトル市に隣接した、ワシントン湖の東岸に位置するカークランド市は、ビジネスとは程遠いような落ち着いた街並みで、ここだけ時間の進みが遅いように感じる。その一角の、湖を見渡せるビルの2階にあるValve Entertainment社(以下、Valve社)は、「HALF-LIFE」の開発で世界中を仰天させた、今や業界屈指のデベロッパーである。この35人ほどの会社に在籍するRobin Walker氏は、公式なダウンロード数だけで50万を超すと言われる「TEAM FORTRESS」を開発したオーストラリア人。そして、彼が筆頭となって、HALF-LIFEで編み出した技術をフルに活用し制作しているのが、「TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS」(以下、TEAM FORTRESS 2)だ。



やたら人間的で不気味なキャラクター。口も音声に従って動くようになっており、仲間同士でのヒソヒソ話もリアルに表現している

Play Online(以下、**PO**)連休明けなのにお疲れのようですね。

Robin Walker(以下、**RW**)まあ、祝日は僕には関係ないからね(笑)。TEAM FORTRESS 2の開発は遅れてるんだけど、その分良い作品に仕上げる自信はありますよ。

PO Valve社には、HALF-LIFEの開発途中から参加していらっしゃいますね。

RW そのころ、われわれTeam Fortress Software社のメンバー4人は、成功したTEAM FORTRESSの続編を制作しようと、動き出したばかりだったんです。たまたまValve社の人たちと会う機会があって、その時"チーム戦を重視した対戦ゲーム"という僕らがやろうとしていたことを理解していただき、僕ら全員がValve社に入ることを勧めてくれたわけです。Valve社は、最前線で活躍する才能の集まりですから、いろいろと学んだことも多く、HALF-LIFEが制作されていく芸術的と言って良いほどの過程に、私や相棒のJohn Cook(現Valve社ソフトウェア開発エンジニア)も触発され、ゲームのデザインも見る見るうちに変わっていきました。オーストラリア本国で地道な開発を続けてたら、TEAM FORTRESS 2もこれほど立派なゲームにはならなかったんじゃないでしょうか(笑)。

PO TEAM FORTRESS 2は、HALF-LIFEで改造したQUAKE Ⅱエンジンをさらに進化させているらしいですね。

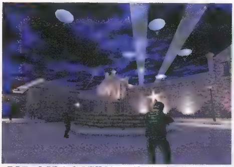
RW 現段階では、まだ明らかにできないこともずいぶんあるんですけどね。ボイスコミュニケーション技術の開発は進んでいますよ。今テストしてみましょうか(と、実際にコンピューターを起動させて、マイクでテストする)。

PO あー。あー。ハロー! あ、ちゃんと向こうのコンピューターのスピーカーから聞こえてますね。なんだかエコーがかかってますが、これは倉庫の中だから反響しているのですか?

RW そうですよ。HALF-LIFEの素晴らしいところの一つに、トンネルの中とか鉄板の上とか、歩いている場所の素材によって音の反響が違うという3Dサウンドがありましたよね。要はあの技術の応用なんです。音声を伝達するパケットは非常に小さく、フレームレートに影響することもほとんどないんですよ。

PO しかし、中にはマイクを持っていない人も多いでしょうし、特に日本では恥ずかしがって使おうとしないプレイヤーも出てきそうですが。

RW われわれは、みんなが使用しないことも想定しつつ、チームのだれかがマイクを持つことで与えられる"ゲームプレイへのインパクト"を狙ったんです。TEAM FORTRESS 2には、COMMANDERという新しいキャラクタークラスがあるのをご存じでしょうか? このクラスを担当しているプレイヤ





この二つの画像は、敵の夜襲のシーンだ。サーチライトのエフェクトもさることながら、パラシュート降下で敵地に乗り込むなど、プレイヤーの気分を盛り上げる演出が素晴らしい



Robin Walker

オーストラリア生まれで、現在はValve Entertainment社でゲームデザイナー兼ソフトウェアエンジニアの役職にある。大学卒業後に仲間2人と共にTeam Fortress Software社を設立し、「QUAKE」のモジュール「TEAM FORTRESS」を制作した。その後、Valve Entertainment社からのオファーを断わり切れずに、メンバーと一緒にアメリカに移住して「TEAM FORTRESS 2」の開発に取り組んでいる。協力プレイこそが最高のエンターテインメントだと公言し、休み方も知らないというくらいの仕事熱心な男。

自分の父親にマシンガンを持たせて、戦場に放り込んでやれば、戦わなきゃならないってことは理解するよね。このゲームの原点はそんな本能的な部分に訴えるものなんだ



Valve社が誇るアーティスト、Chuck Jones氏によるMACHINE GUNNERのラフイラスト

Robin Walker

ーさえ音声による指示ができれば、ほかのプレイヤーはその指示に従うだけでいいので、チームはある程度まとまってくるはずです。それから、1400語くらいの基本的な会話や反応を収録するので、そこから自分がよく使用するものを選び出して、キーボードに割り当てることはできるようになっています。

TEAM FORTRESS 2は、32人までのプレイヤーが最大4チームに分かれて戦う、チーム対戦を目的としたゲームである。HALF-LIFEでは、1クリックで対戦可能となる、シンプルな接続システムが好評だったが、もちろん、このゲームにも継承される予定だ。それに加えて、"フレンドブラウザー"と呼ばれる独自のブラウザーを搭載するという。残念ながら、今回のデモでは実際に使用することはできなかったが、完成すればGameSpyとICQを足して2で割ったようなものになるとのことだ。

PO TEAM FORTRESS 2は、多彩なキャラクタークラスが持ち味とも言えますね。
RW 実際のゲームストーリーに絡むキャラクターが10種類。それ以外にプレイヤーが選択できるものも含めると合計12種類登場します。3Dシューティングでこれほどキャラクターをチョイスできるゲームって前代未聞だと思いますよ。
PO キャラクターによって特性が違う、という点では格闘ゲームのようですが、それだけにバランスを取るのが難しいんでしょうね。
RW しかも、それすべてがまとまったときに強さが発揮されないと駄目ですから。
PO TEAM FORTRESS、それからHALF-LIFEの「TEAM FORTRESS CLASSIC」で登場したなじみのあるキャラクターや名前だけが変更されたものも多いですね。まず、先ほど話題に上がったCOMMANDERについてご説明いただけますか?
RW TEAM FORTRESSは、「RAINBOW SIX」のようなゲームとは違ってミッションブリーフィングはありません。何度も同じマップで練習して、チームメンバーで作戦を練っていくという一種の"慣れ"が必要なのですが、TEAM FORTRESS 2でその部分を補ったのが、COMMANDERの追加なんです。ほかのチームメイトは周辺にいるプレイヤー、もしくはCOMMANDERのみと交信できるのですが、COMMANDERはどの地点にいるチームメイトとも交信し合うことが可能なんです。例えば、「よし、お前は左前方のビルで待機、お前はMACHINE GUNNERを連れて、右手の丘に行け」と、序盤から手際良い指示を出すことができるのです。
PO 味方に指示を出していくということは、鳥瞰図のようなものを使ってマップを把握できるようになっているんですか?
RW そうですね。COMMANDERは専用の2Dマップでゲームを眺めることになる予定です。これは戦略的に非常に重要なことで、相手の出方をうかがいながら自軍に命令を伝えなければいけません。戦場後方で地図を開いたテーブルに陣取り、通信機を片手に戦局を眺める、まさに司令官という役柄であるわけです。アクションゲームよりも、戦略ゲームが得意な人の方が向いているキャラクタークラスかもしれませんね。
PO それからOFFICERっていうのも気になりますが。
RW OFFICERは、実際の戦場では現場監督のような役割を担う、ということを考慮して、その付近の味方のモラルやスキルの一時的な上昇を可能にするんです。
PO モラルとは?
RW TEAM FORTRESS 2には、攻撃能力や防御率を上げるモラルという概念が存在します。戦場の情勢によって変化するのですが、OFFICERの存在でも変わるようになっているんです。モラルの高低によってキャラクターのアニメーションも変化するので、慣れたプレイヤーなら相手の士気の高さが見た目で分かると思います。


敵兵の後ろから忍び寄って手際良く首をかき切るSPY

最前線を駆ける戦士たち
TEAM FORTRESS 2に登場するキャラクタークラスの紹介

TEAM FORTRESS 2のキャラクタークラスは、現在のところ12種類。同一チームの最大プレイヤー数が16人だから、特定のクラスは複数いてもいいし、プレイ人数やチームの特色によってはまったく使用しないものもあるだろう。

MARINER (マリナー:海兵隊)
キャラクタークラスの中ではいちばんスタンダードなユニットといえる。アサルトライフルに加え、SMAW(手りゅう弾)で攻撃することもできる。オールマイティーなクラスだ

RANGER (レンジャー:特別攻撃兵)
軽量で動きが速いため、接近戦向きのユニット。奇襲攻撃が得意で、敵のベースや重兵器に猛攻をかけるときに活躍する

MACHINE GUNNER (マシンガンナー:重歩兵)
MARINERやRANGERを後方支援したり、ベースの守備に欠かせないクラス。マップ中でサンドバックを見つけたら、そこで敵の進攻を防ぐこともできる

SNIPER (スナイパー:狙撃手)
遠方や敵に気付かれない地点からの狙撃で、展開を有利に運ぶことが任務。エスコートを目的としたミッションでは驚異となる存在だ

COMMANDO (コマンドー:突撃兵)
クレイモア(パイプ爆弾)を使用して砲台などの大型兵器を破壊できる唯一のクラス。設置には時間がかかるため、援護が必ず必要となる

FLAME THROWER (フレイムスロウワー:火炎放射兵)
バンカーで粘るMACHINE GUNNERや、土のうに隠れる敵を一掃するのに最適。TEAM FORTRESSのPYROを連想させるため、もしかしたら、ロケットランチャーも使えるかもしれない

OFFICER (オフィサー:将校)
一師団の中核となるべきキャラクタークラス。そばにいるキャラクターのモラルや能力を一時的に改善する効果を持っている。赤外線ゴーグルを持っているのも特徴

SPY (スパイ)
敵に見えないため、1人で警護している敵キャラクターに後方から忍び寄って暗殺できる。また、敵のボイスコミュニケーションを盗聴することも可能

FIELD MEDIC (メディック:医療兵)
攻撃を受けたチームメイトのヘルスを回復するだけでなく、アーマーの修理や弾丸の補充などもこなす。標的になりやすいので、今回からは銃で武装できるようになった

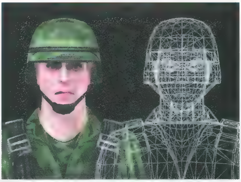
ENGINEER (エンジニア:工作員)
戦場で活躍する非戦闘キャラクターで、マシンガンや監視カメラなどの設置を任務とする。任務を遂行するには、ほかのキャラクタークラスとの連携が必要となるだろう

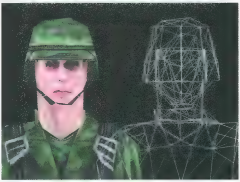
COMMANDER (コマンダー:指令官)
アクションゲームより戦略ゲームが得意な人向きのキャラクター。マップ全域を上から眺め、各兵士に命令を下す存在で、実際の戦闘には参加しない。仲間のキャラクターの視点からフィールドを見ることができる

INSTRUCTOR (インストラクター:指導官)
初心者や不慣れな仲間のキャラクターにレーザーポインターを使って指示を与えることができる。練習用で、実践には向いていない



"チーム対戦の魅力を引き出すプレイ"をとことんまで追求して制作しているのがTEAM FORTRESS 2。プレイヤー同士の連携が重要になってくる





MRMテクノロジーの持つLOD(Level of Detail)効果で、キャラクターとの距離やシステムのスペックによって、表示されるポリゴンの量が自在に調整される。表示率が100%の画面(上)と12%に設定された画面を比較すると良く分かる



パラメトリック・スケレタル・アニメーションにより、首の旋回はマウスの動きと連動して再現される

HALF-LIFEのアニメーションシステムに手を加え、OFFICERのそばで胸を張って戦っていたプレイヤーキャラクターが、1人になると、背を縮めて臆病になっていく様子が、敵からもしっかりと確認できるとRobin Walker氏は笑いながら話す。平均的なポリゴン数も、HALF-LIFEが800程度だったのに対し、TEAM FORTRESS 2では3000近くにも及ぶのだという。

また、このゲームはインテルが開発したMRMテクノロジーのライセンスを受けており、ロースペックなマシンでのプレイも考慮して制作しているそうだ。

PO インテルから供与された、MRMテクノロジーとは何ですか?

RW MRMとは、Multi Resolusion Meshesの略で、バーティス(ポリゴンの頂点の接合地点)を見て、どちらのポリゴンの位置を優先してメッシュをかけるかを瞬時に判断するというものです。また、キャラクターがカメラから遠ざかるに従って、ポリゴン数をリアルタイムで削減していくこともできます。例えば、遠くにいるキャラクターなら、顔のディテールにまでこだわる必要はありませんから、自動的に10分の1程度に削減して表示してしまおう、というコンセプトですね。

PO システムパフォーマンスへの負担を減らしているわけですね。

RW そうなんです。MRMテクノロジーは、ロースペックなシステムにあらかじめ低いポリゴン数を設定することもできるため、ビデオカードやCPUのパフォーマンスが多少低くても快適にプレイできるようになっているんです。

PO デモ版を見る限り、キャラクターの動きが複雑に感じられるのですが、これはモーションキャプチャーか何かの技術を使っているのですか?

RW いえ。これはすべて手作業で作られており、HALF-LIFEで使用したスケレタル・アニメーションをさらに高度にした、パラメトリック・スケレタル・アニメーションというシステムで作っています。骨組みをくっつけていくという方式は同じなんですが、キャラクターの体の各部のバランスを保ちながら、それぞれの部位に同時に命令をすることを可能にしています。例えば、銃を左右に乱射しながら走って行く様子とか、首をきょろきょろさせながら偵察するとか、より人間らしい自然なアニメーションを実現できるようになっています。

PO ゲームをプレイする側をじゅうぶんに考慮して作られていますね。

RW 私はインターネットを介した"仲間との体験の共有"に楽しさがあると感じている人間の1人です。大勢の人に受け入れられるためには、はたで見ていて誘われるような画面構成と分かりやすいゲームシステムが必然だと考えます。

PO ミッションブリーフィングなどの、ややこしい部分を切ったのもそこなんですか?

RW うーん、そうかもね。例えば、自分の父親にマシンガンを持たせて戦場に放りこんでやれば、戦わなきゃならないってことは理解するよね(笑)。このゲームの原点はそんな本能的な部分に訴えるものなんです。操作法さえ分かれば、どのキャラクタークラスに切り替えても、だれでもすぐに使いこなせるようにするのが目標なんですよ。



MARINERによる行軍。このゲームでは同じキャラクタークラスばかりをそろえるのは現実的ではないが、ミッションを成功させたときなどに、ぜひともこの儀式を行いたいものだ

あまりにも生々しいという配慮から、はっきりとした時代設定はなく、第2次世界大戦からベトナム戦争あたりまでの"近代戦争のようなもの"をテーマにしているという。20種類程度になると予想されるミッションの内容はさまざまで、敵地急襲からVIPの保護、橋など戦略的拠点の奪い合いといった作戦を、仲間と共に戦い抜く。

TEAM FORTRESS 2では、継続的にプレイしてもらえるように、経験を積んだプレイヤーには階級が上がる特典などが与えられ、キャラクターのスキルも上昇するシステムになっている。みんなで鍛え合って、精鋭部隊を作り上げることだって可能なのだ。

PO　キャラクタークラスのリストの中には、INSTRUCTORというのもありますが、これはどういうものですか？

RW　INSTRUCTORは、ゲームには参加せず、新米プレイヤーの教官となるのが任務です。実際に行う作業は、訓練されている側のモニターに写っている画面を共有して、レーザーポインターのようなもので、敵の居場所やその地点までの到達の仕方などを教えてあげるんです。

PO　音声でコミュニケーションしながらですよね？

RW　ええ。TEAM FORTRESS CLASSICのプレイテストを観察してて思ったんですが、プレイヤーの後ろに立って見ていると、何をすべきかが良く理解できるのです。INSTRUCTORは、そのニーズに応えるためのゲームモードの一種なんです。

PO　例えば、MARINERばかりで構成されたチームで勝つことはできますか？

RW　それをなくすのが、ゲームバランスだからね（笑）。前作でもそうやってプレイするチームはほとんど見掛けなかったから、あんまり心配はしてないけど。

PO　今回は、戦車などが使用でき、Botも用意しているようですが。

RW　乗り物は、戦車のほか、ヘリコプター、ジープ、水上輸送船などさまざまなものを登場させる予定で、乗り込んで操縦することもできます。Botに関しては皆さんを驚かすようなものになる予定ですが、今後の楽しみということで、今はちょっとお話しできないです。

PO　キャラクターのテクスチャースキンの種類などは？

RW　迷彩服の色を選択することは決めていますが、チームごとに違った容姿にするという案は廃止しています。ただし、男女一対ずつのスキンと音声は制作します

PO　リスポーニング（死んだキャラクターの再生）レートの調節など、ゲームオプションに自由度はありますか？



ゲームマップのほとんどが野戦タイプで、プレイヤーの目の前には緻密に作り込まれた戦場が広がる

RW　申し訳無いですが、それもまだ煮詰めている途中なので……。でも、さっきの父親の話じゃないですが、水上輸送船で運ばれて、波打ち際に足を下ろした途端にマシンガンで撃たれて死んじゃうなんて、リアルだけど面白くないじゃないですか。ゲーム性よりリアリズムの方を優先させることにはならないですよ。

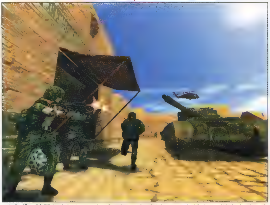
"社会的な体験"を理想とするRobin Walker氏をはじめとしたValve社の開発者が作り上げたTEAM FORTRESS 2は、ゲームの歴史に名を刻む名作となるかもしれない。現在、2000年第2四半期のリリースを目標に開発が進められており、日本ではイマジニアから発売される予定だ。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa



攻撃準備中のMACHINE GUNNERとFIELD MEDIC。このFIELD MEDICは女性のスキンであるのが分かるだろうか。本作からは銃も装備できるようになるなど、ゲームにおける重要度が増している





安らぎの時間を楽しんでいた兵士たちが、突然ヘリに急襲され、戦車やFIELD MEDIC、SPYまでもが総出で応戦しているシーン。映画的な演出のうまさが確認できる

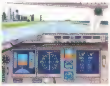
国内発ゲームニュース

トワイライトエクスプレスから FS2000のアドオンソフトが発売

「Combat Flight Simulator」や「Microsoft Flight Simulator 98」(以下、FS98)のアドオンソフトやシーナリーパックを多数リリースしてきたトワイライトエクスプレスから、「Microsoft Flight Simulator 2000」(以下、FS2000)のアドオンソフトが2本発売された。

一つは、「ビギナーズパック 2000」。本作は、Boeing 777の機体データを収録しており、伊丹空港から羽田空港の路線アドベンチャーをメインとする“機長昇格チェックフライト”がプレイできる。これは、実際の航空管制に従ったリアルなフライトであり、日本語による教官からの解説も用意されている。さらに、日本の12主要空港のSTAR(標準進入経路)での、ファイナルアプローチビデオデータなども収録。フライトシミュレーターの初心者でも、民間航空機を操縦する楽しさと魅力を、たっぷり堪能できる内容となっている。

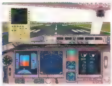




ビギナーズパック 2000には、スクリーンセーバーやエンルートチャート(航路図)なども付いている。3,800円で発売中

もう1本の「エアラインナビ 2000」は、FS98対応の「エアラインナビ98」をバージョンアップしたもの。FS2000完全対応となり、FS2000のメニューバーから起動できるようになっている。本作には、Boeing 777の機体データに加えて、ランダムATC(航空無線再生)、GPWS(コックピット警報音)などの機能が用意された。さらに、2000メートル以上の滑走路を持つ国内27空港のSID/STAR(標準出発/進入経路)データ、フライトプランなども収録。FS2000を、より深く楽しめる内容となっている。





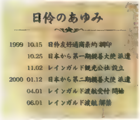
エアラインナビ 2000にはプッシュバック機能も追加されている。定価は4,800円だ

なお、トワイライトエクスプレスは、同社から発売しているFS98のアドオンソフト「世界の翼2000」のFS2000対応への無償アップグレード、同じくFS98アドオンソフト「VFRフライト」「羽田空港」のFS2000対応への有償アップグレード(1,200円)を実施している。詳しくは同社のホームページ(http://www.twilight.co.jp/)を参照してほしい。

国産オンラインRPG「レインガルド」続報

カプコンが宝島社と提携し、制作しているオンラインRPG「レインガルド」。本誌2000年2月号にてベータテスター募集の記事を掲載したが、まだゲームの内容に関しては詳しい情報が明らかにされていなかった。しかし、今回、このレインガルドの世界について新しい情報を入手することができたので、以下に紹介していこう。

タイトルとなっている“レインガルド”は、大陸の名前である。4000年の歴史を持つこの大陸には、六つの国が存在するのだが、今まで諸外国との交流を持つことがなかった。しかし、西暦2000年を迎えるに当たって、ついに日本との国際交流が開始することが決定。神秘のベールに包まれたレインガルドの文化が、ついに明かされることとなった。



ベータテストは、レインガルドへの“親善大使”という設定で行われる。公式ホームページ(http://www.raynegard.com/)では、第1期親善大使によるレポートも掲載されているので、レインガルドの文化の一端はそこからうかがい知ることができるだろう。

オンラインRPGの魅力の一つに、ネットワーク上の仮想世界で自由に生活を営むことが挙げられる。レインガルドの世界は、まさにわれわれの現実に近い、暮らしやすい世界のようだ。

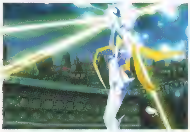
レインガルド大陸にある六つの国

①神話と伝説が眠る“レイナード”
②大陸一の栄華を誇る“ザイレン”
③武と伝統の国“グラーツ”
④大陸一の穀倉地帯“ヤージルクト”
⑤躍動する鉱山の国“バラト”
⑥遊牧民の住む草原地帯“ガダラマ”



ファイナルファンタジーⅧがパソコンに移植 日本語版は2000年3月にリリース

大作RPG「ファイナルファンタジーⅧ(以下、FF8)」が、エレクトロニック・アーツ・スクウェアからパソコン版として発売される。スクウェアによって制作されたFF8は、1999年2月にPlayStation版で発売され、迫力のあるグラフィック表現や、奥深いゲームシステムなどで高い評価を得た。FF8の人気は日本にとどまらず、すでに全世界で600万本以上の販売を記録しているほどだ。

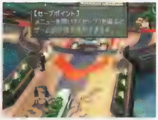


FFシリーズではおなじみの迫力ある召喚魔法のムービー。高解像度のパソコンモニター上では、その迫力も倍増することだろう

パソコン版は、PlayStation版のゲーム内容をそのまま完全に移植。さらに、よりきめ細かな画質表示が可能なパソコンの能力を生かし、グラフィックの面でグレードアップが図られる。また、PocketStation(PlayStationの携帯端末)でプレイできたミニゲーム「おでかけチョコボRPG」も付属しており、ゲーム本編と連動する。

1998年には、前作「ファイナルファンタジーⅦ」がパソコンに移植され、英語版が日本以外の全世界で発売されたのだが、日本語版はリリースされなかった。しかし、今回のパソコン版FF8は日本語版も発売されることが決定している。気になる発売時期は、2000年3月の予定だ(予価8,800円、CD-ROM6枚組み)。ちなみに英語版は、北アメリカで2000年1月25日、ヨーロッパ(イギリス、ドイツ、フランス、スペイン、イタリア)で2000年2月に発売が予定されている。





英語版では、当然すべてのメッセージが英語で表示される。パソコン版で初めてFF8をプレイする場合には、日本語版を購入した方がいいだろう

世界中のゲームファンから高い関心を集めている日本製のゲーム。その中で、巨大な成功を収めてきた「ファイナルファンタジー」シリーズの魅力をまだ味わっていない人は、一度体験してみてはいかがだろうか。

東京めたりっく通信がADSLサービスを開始 都内にデモステーションも開設

1999年7月の設立以来、ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line)サービスの準備を進めてきた東京めたりっく通信が、ようやくADSLの試験サービスを開始した。

東京めたりっく通信が提供するADSLサービスはNTTの一般加入者用の電話回線をそのまま利用できるのが大きな特徴だ。通信速度、下り640kbps、上り250kbpsでの常時接続を可能にしており、料金は、加入料が5万5,000円、月々の接続料が5,500円＋電話回線使用料800円の合計6,300円となっている。

四谷、新淀橋の電話局エリア内に限定したサービスが始まっており、2月から青山、三田、池袋、茅場兜の各電話局エリア内においてもサービスが開始される。当面は、各局800ユーザーのみに制限して運営するが、その後各局で5000ユーザー以上が利用できるようにし、将来的には東京都を中心とした、関東地区約110の電話局エリア内で50万ユーザー分の回線を提供する予定だ。



左から東京めたりっく通信、代表取締役社長の小林博昭氏と取締役会長の東條巌氏。発表会の席上では、「高速な常時接続が6,300円で提供される」と価格の安さをアピール

また、ADSLサービスの開始に合わせ、東京、新宿区内にADSLサービスのデモステーション"新宿めたりっくバー"も開設された。ここは一般にも開放されており、来場者は、動画などを高速にダウンロードして再生させるデモを実際に体験することができる。



新宿に開設された"新宿めたりっくバー"ではストリーミング再生などのデモが行われており、実際にADSLサービスが体験できる

今後、関西地区と中部地区でのサービスも予定されており、関西地区については、2000年夏あたりの開始を目指すという。地方での普及も期待できそうだ。

ADSLサービスは、高速でストレスのないインターネット常時接続が可能となるため、ネットワークゲームを楽しむユーザーにとって、夢のようなサービスといえる。

東京めたりっく通信　http://www.tokyometallic.com

NTT-MEも急きょADSLサービスを開始

NTT-MEは、加入料2万9,800円、月額使用料6,980円のADSL試験サービスを開始した。通信速度は、下り512kbps、上り224kbpsとなっておりサービスエリアは、中央区、港区、新宿区、渋谷区、豊島区の5区に限定されている。

NTT-ME　http://www.ntt-me.co.jp/

ボーステック、通信対局専用の麻雀ゲームを無料で配布

ボーステックは、本格麻雀ゲームとして評判の高い「麻雀天龍2 Internet」の機能限定版「麻雀天龍2 Internet専用版」を同社のホームページ上で無料配布する(同ソフトは本誌の付録CD-ROMにも収録)。ダウンロード可能なソフトはシェアウェアで、2週間無料体験でき、その後1,800円を支払うことで継続利用が可能となる。

「麻雀天龍2 Internet専用版」には専用のサーバーが用意されており、このサーバーにアクセスすることで、世界中の相手と麻雀を打つことができる。サーバーの利用料は無料。同ソフトは、チャット機能を搭載しているほか、140×140ドット、256色のBMPファイルを顔の画像として登録し、プレイ画面に表示させる機能も内蔵している。対局している相手の顔を見ながらプレイできるというわけだ。

ボーステック　http://www.bothnet.ne.jp/



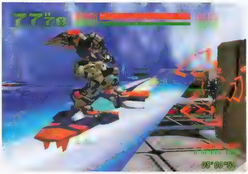
専用のサーバーを使って、最大4人まで対局できる。自分の顔の画像を登録しておけば、プレイ画面に表示させることが可能だ

セガがDreamcast用のネットワークサービスを充実化

セガ・エンタープライゼスが、Dreamcast(以下、DC)用のさまざまなネットワークサービスを開始する。

一つ目は、「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」のためのネットワークサービス。最大5000人の同時接続が可能なサーバーを用意し、快適なマルチプレイ環境を提供する。対応するサーバーは、ドワンゴが新たに開発した新バージョンの"DWANGO"で、毎秒60フレームの同期通信を可能にしている。このサーバーを利用することで、ゲームの速度を落とすことなく、多人数での観戦やリアルタイムのトーナメントが実現できる。セガは、今後このサーバーを利用する、さまざまなネットワーク対応ゲームを発売していくとのことだ。

また、インターネットを使ったゲーム配信も計画されている。現時点(2000年1月上旬)では、詳細は明らかにされなかったが、メガドライブやPCエンジン用に発売された過去のタイトル約300本を、DCにダウンロードしてプレイできるようにするという。料金は1ゲーム数百円を予定。ゲーム自体の容量がわずかなため、ダウンロード時間は2分程度で済むそうだ。ダウンロードしたゲームはDCのメモリーに蓄積され、利用期間が過ぎると自動的に消去される仕組みが予定されている。



「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」は、新バージョンの"DWANGO"に対応しており、2人のユーザーの対戦を、同時にアクセスしている最大5000人のユーザーが観戦できるようになっている

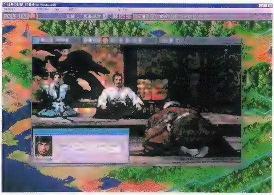
Play Online NEWS Summary

コーエーが低価格キャンペーンを実施中 「信長の野望 将星録」などを4800円で発売！

コーエーが、「コーエー 2000年キャンペーン」を実施中で、指定の製品を定価の半額以下で販売している。キャンペーン期間は3月31日までとなっている。この機会に、コーエーの歴史シミュレーションを堪能してみてはいかがだろうか。対象商品を以下に紹介しておく。

コーエー 2000年キャンペーン対象商品

「信長の野望 将星録」	Windows版	4,800円
「三国志Ⅴ」	Windows版	4,800円
「提督の決断Ⅲ」	Windows版	4,800円
「水滸伝・天導一○八星」	Windows版	3,800円
「大航海時代Ⅲ～Costa del Sol～」	Windows版	3,800円
「織田信長伝」	Windows版	3,800円



同一マップ上で内政と戦争が行える画期的なシステムのシリーズ5作目「将星録」。お手ごろな価格で入手できる

AOLがナムコのゲームをネット上で提供

AOLジャパンは、ナムコのアーケードゲームをインターネット向けに改良し、ネット上で公開した。これは、同社の会員向けに提供しているAOLブラウザーに対応した、オンラインゲームコーナー「ゲーム本舗ぷろ家@AOL」でプレイ可能なサービス。

今回、提供されたゲームは、ナムコ系ゲームセンターで人気の「アブノーマルチェック」「X-DAY」「X-DAY2」「子育てクイズマイエンジェル」など4タイトル。いずれも、マクロメディアのShockwaveに対応したもので、AOLの会員であれば、接続料金以外は無料でプレイすることができる。

今後、各タイトルの通信対戦版もリリースしていく予定だ。



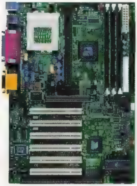
AOLのオンラインゲームコーナー「ゲーム本舗ぷろ家@AOL」。Shockwaveのインストールされたブラウザー上でプレイできる



ネット上で提供されるゲームの一つ、「子育てクイズマイエンジェル」。プレイヤーは、クイズに答えたり、イベントで育児方針を選択しながら、娘を育てていく

ゲームに最適なプロセッサーを探すための CPUトレンドサーチ

インテルとAMDによるCPUの開発競争はとどまるところを知らないが、そのおかげで、高クロックのCPUが低価格で買えるようになった。お金に余裕があれば、できるだけ上位のCPUを使ってゲームを快適にプレイしたいところだが、限りある予算を有効に活用するには、ずばり500～550MHzのCPUをお勧めしたい。

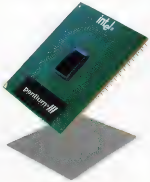


FC-PGA版PentiumIIIに対応したTyan製マザーボードTrinity 400（S1854S）。Apollo Pro 133Aを搭載しており、秋葉原での実売価格は1万4,800円

さらばSlot1対応CPU 2000年はFC-PGAへ世代交代

1999年のCPUのトレンドを振り返ってみると、3月にPentiumIII 500MHzが登場、続いて8月にAthlon 650MHzが登場するなど、CPUはついに500MHz以上が標準的な周波数になったという印象を持つ。そして、インテルとAMDの両社が“最速のx86プロセッサー”を目指して開発競争を繰り広げた結果、2000年第1四半期には動作周波数が800MHzに到達することが確実となった。

ゲームを快適にプレイするためには、動作周波数が少しでも高いCPUを選びたい。具体的な動作周波数については、動作させるゲームやマシンに搭載するビデオカードとの組み合わせにもよるが、500～550MHz程度が理想的だ。デスクトップ向けCPUの価格は10万円を上限にして、周波数が下がるにつれて価格が急激に下がる傾向にあるが、1999年12月末現在、PentiumIII 500MHzは2万4,000円～2万9,000円、Athlon 500MHzは2万円～2万7,000円となっており、金額的に買えない値段ではないだろう。



0.18μの製造プロセスを採用したFC-PGA版PentiumIII。500MHz版の潜在能力は予想以上に高く、クロックアップによって650MHz以上でも動作する

そして、2000年のトレンドを考慮した場合、特に注目されるのがFC-PGA版のPentiumIII 500E MHzだ。このCPU（FC-PGA）については、p.110～111のOVER THE 100fpsでも紹介しているが、2000年以降の本命プラットフォームになることが明らかである。価格的にも、SECC2より安く売られることもあり、今からSocket370をベースにしたシステムを組んでおくのも悪くない。ただし、従来までのSocket370とは完全な互換性がないため、新しいマザーボードやSocket370変換アダプターを導入する場合は、Coppermineへの対応状況を確認した上で購入してほしい。

ゲーマーズドリームExpress

「ダークアイズ」がリニューアルされるということは、これまでも何度かお知らせしてきた。しかし、新しいシステムがどうなるのかという明らかな情報はなく、いずれも憶測の域を出なかった。しかし、ついにネクステックの開発担当者が、新「ダークアイズ」の全貌(ぜんぼう)について答えてくれた。今回は、現時点で判明している情報すべてを明らかにしていく。（文／駒沢丈治）

最大5人のパーティープレイが可能になる

リニューアルされる新「ダークアイズ」最大の目玉は、プレイヤー同士がパーティーを組めるという点だ。編成は、1パーティー最大で5人まで。最初に誘ったキャラクターがそのパーティーのリーダーとなり、残り4人の参加や除名を取り仕切ることになる。パーティーを組んだメンバーは、離れていても会話ができるパーティーチャット機能が利用可能となるほか、うっかり仲間を攻撃しても、ダメージを与えないようになるという。

気になるのが、パーティーで戦った場合の経験値の扱い。従来のシステムでは、敵を倒したキャラクターだけが経験値を得る仕組みだったが、このままではパーティーを組む意味が薄れてしまう。しかし、パーティー全員が同じ経験値を得るというのでは、レベルの低いキャラクターとのレベルアップのバランスが悪くなってしまう。この矛盾を解決するために、新ダークアイズでは、攻撃しているキャラクターが得る経験値の1/64を残りのパーティー全員に振り分けるようにするという。これで、敵を攻撃したキャラクターは、今までどおりの経験値を得ることができ、周囲で支援したメンバーは、若干の経験値を得るというパーティープレイに適した仕組みになる。ただし、これはまだ暫定的な案で、与えられる経験値の割合は今後調整されていくとのこと。ちなみに、レベルがあまりにも離れ過ぎている場合は、経験値を得られない仕様にする可能性もあるそうだ。

属性の追加と集団魔法の登場

新ダークアイズでは、戦闘システムも大きく変わる。これはすでに試験サーバーで試されているもので、モンスターや武器、アイテムなどに、“属性”という概念が追加されるというもの。用意される属性は、“水”、“雷”、“木”、“火”の四つの要素と、これとは干渉しない“神聖”、“邪悪”の合計6種類。属性は互いに得手と不得手があり、例えば“火は木に強く、水に弱い”という具合に影響を与え合う。戦闘システムにこの属性が追加されることによって、戦い方はより高度なものとなるだろう。

“木”の属性を持つモンスターと戦う際に“火”の属性の武器や魔法を使えば、多少のレベル差があってもなんとか倒せる反面、“雷”の属性の武器ではまるで歯が立たないということもある。敵の属性を知り、それに対して最も効果的な武器やよろいを装備することで、戦闘を有利に進められるというわけだ。

そして、だれもが待ち望んでいたのが集団魔法だ。パーティープレイが可能となるからには、敵対するモンスター集団をまとめて攻撃する集団攻撃魔法や味方のパーティー全員の体力を回復する、支援魔法の導入は当然の流れといえる。これについては、執筆時点では、まだ詳しいことは分かっていないが、さまざまな魔法が追加される予定とのこと。パーティープレイにおける魔法使いの存在が勝利のかぎとなることは確実だろう。



株式会社ネクステック
開発プロデュース部
今川悟朗氏

隠されたなぞが少しずつ全貌を現していく

リニューアル後の世界では、マップが広がり、シナリオの厚みが増すという新しい情報も入手した。ダークアイズのシナリオを担当するネクステックの今川悟朗氏によると、「今まで隠されてきた過去の歴史やフェアホープの発生に関連するシナリオなどが、次々にプレイできるようになる」とのこと。ただし、リニューアル直後にすべてのなぞをオープンにするのではなく、2～3カ月おきに小さなシナリオを出していき、それらを順にたどっていくことでダークアイズの真の姿を発見できるようになるそうだ。

確かに、ダークアイズの世界に関しては、分からないことが多過ぎる。彼らはなぜ、この惑星にやってきたのか？ 二つの勢力に分かれたのは、なぜなのか？ 両国の文化の違いは、何に由来するのか？ なぜモンスターがはいかいしているのか？ など、多くの疑問が残されている。しかし、近い将来ダークアイズの秘密がはっきりすることは確実なので、期待して待ちたい。

待望のリニューアルは、2000年初頭を予定している。詳細なスケジュールについては、おそらく次号のこのコーナーでお知らせできるだろう。



戦士が使うことのできる、雷撃系の技。敵のパーティー全員にダメージを与えることができる。このほかにも、さまざまな集団攻撃の魔法が登場する予定だ



モンスター“サンドシップ”の属性は火だったため、水の属性である、アイスブレードを装備して攻撃したところ、高いダメージを与えることができた



識別魔法でモンスターの属性を確認してから、効果的な武器で攻撃すれば簡単に倒すことができる。このモンスター“スロース”は水の属性なので、火の属性の武器で攻撃すれば良い

ダークアイズ 試験サーバーホームページ
http://www.dark-eyes.com/tserver/index.html

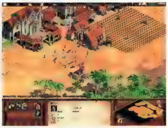


国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で 分 か る

パソコンゲーム売り上げ

Age of Empires II:The Age of Kings

全世界で140万本を出荷し、熱烈な支持を得ている「Age of Empires II:The Age of Kings」の完全日本語版が発売された。試験的に開設されているMSN Gaming Zoneの日本語専用ロビー(http://jp.zone.com/age2/)で、気軽に対戦相手を見つけることができる。



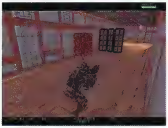
TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION

トゥームレイダーシリーズの原点に立ち返り、なぞ解きの面白さを追求した「TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION」。新たに導入されたシングル・スキン・テクノロジーによってララの体からポリゴンの切れ目が消え、より自然で美しいグラフィックが実現されている。



SPEC OPS II:GREEN BERET

特殊部隊シミュレーションという新しいジャンルを開拓した「SPEC OPS」シリーズの最新作が登場。マズルフラッシュによる光と影、地面に落ちた薬きょうや鮮血までも再現し、リアルな戦場の空気を感じることができる。



JAPAN

1999年12月調べ

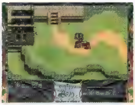
1 NEW
Age of Empires II:The Age of Kings 完全日本語版
マイクロソフト オープン
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-5454-2300



2 5↗
Mobil1 ラリーチャンピオンシップ 完全日本語版
イマジニア 8,800円
レーシング
☎03-3343-8900



3 NEW
英雄伝説V 海の檻歌
日本ファルコム 1万800円
RPG
☎042-527-6501



4	TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION	NEW	アイドス・インタラクティブ 7,800円 3Dアクションアドベンチャー ☎052-775-8380
5	ダークストーン 日本語吹替え版	NEW	ズー 8,800円 RPG ☎0268-38-1561
6	マイト&マジックVII:フォー ブラッド アンド オナー 完全日本語版	NEW	イマジニア 9,800円 RPG ☎03-3343-8900
7	ハイドライド3 GOLD PACK	NEW	ティーアンドイーソフト 5,700円 RPG ☎052-773-7757
8	NASCAR RACING 3	NEW	サイバーフロント 6,800円 レーシング ☎052-779-6549
9	SPEC OPS II:GREEN BERET	NEW	マイクロマウス 8,800円 特殊部隊シミュレーション ☎03-3376-8061
10	ファルコン4.0 完全日本語版	NEW	マイピック 1万2,800円 フライトシュミレーター ☎03-5805-3629

マークはネットワークプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(TEL078-331-2070)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は新作が続々と登場する中、リアルタイム戦略シミュレーション「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」が堂々の1位に輝いた。アメリカのランキングには大きな動きはなく、いくつかのタイトルが上下するにとどまっている。

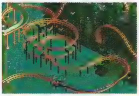
USA

November 1999

1 ROLLER COASTER TYCOON

4↗

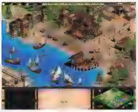
ハズブロ・インタラクティブ
$25



2 Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings

1↘

マイクロソフト
$43



3 DEER HUNTER 3

2↘

GTインタラクティブ
$19



順位	タイトル	前回	メーカー・価格
4	RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR	3↘	Red Storm Entertainment社 $39
5	DELTA FORCE 2	NEW	NovaLogic社 $37
6	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK：CORKSCREW FOLLIES	NEW	ハズブロ・インタラクティブ $19
7	FROGGER	外↗	ハズブロ・インタラクティブ $16
8	Cabela's BIG GAME HUNTER Ⅲ	6↘	アクティビジョン $19
9	Barbie GENERATION GIRL：GOTTA GROOVE	NEW	マテル $32
10	SIMCITY 3000	8↘	エレクトロニック・アーツ $42

資料提供：PC Data(http //www.pcdata.com/)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

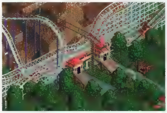
DELTA FORCE 2

プレイしてみると、まるで戦争映画の中に入り込んだような感覚に襲われる「DELTA FORCE 2」。草原の表現は特筆もので、実に自然な雰囲気のグラフィックに仕上がっている。また、専用サーバーで気軽にマルチプレイができる点はお勧めだ。



ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK: CORKSCREW FOLLIES

最新鋭のものからアメリカでよく知られている古典的なものまで、さまざまなローラーコースターのデータを含んだエキスパンションパック。ジャングルやジュラシックパーク風のシーナリーが追加され、まったく違った遊園地を作ることができるようになった。



World Charts Foundation

(12月6日～12日)

順位	タイトル
1	Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings
2	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
3	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
4	BALDUR'S GATE
5	JAGGED ALLIANCE 2
6	HALF-LIFE：OPPOSING FORCE
7	HOMEWORLD
8	SYSTEM SHOCK 2
9	MIGHT&MAGIC Ⅶ：FOR BLOOD AND HONOR
10	FIFA2000：MAJOR LEAGUE SOCCER

資料提供：World Charts Foundation
(http://www worldcharts com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年1月26日	●	F-22 ライトニング 2	マイクロマウス	フライトシミュレーター	2,980円	03-5352-7609	Win 95·98
2000年1月26日		入門 森田の対局将棋	悠紀エンタープライズ	将棋	1,980円	0492-87-9115	Win 95·98
2000年1月28日	●	SUPREME SNOWBOARDING	P&A	スポーツ	6,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年1月28日		ファラオ ～古代エジプト建国シミュレーション～ 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年1月28日	●	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年1月28日	●	エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～	イマジニア	RPG	1万800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年1月28日		鋼鉄の咆哮 ～ウォーシップコマンダー～	コーエー	戦艦アクション	7,800円	045-561-6861	Win 95·98
2000年1月28日		SWAT 3:CLOSE QUARTERS BATTLE	サイバーフロント	コンバットアクション	7,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年1月28日		MACゲームベストシリーズ VOL.1 パズルボブル 2	サイバーフロント	パズルアクション	2,480円	052-779-6549	Mac
2000年1月28日		MACゲームベストシリーズ VOL.2 プリンセスメーカー 2	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Mac
2000年1月28日		PCゲームベストシリーズ VOL.16 大逆襲 II	サイバーフロント	アクションRPG	1,980円	052-779-6549	Win 95·98
2000年1月28日		PCゲームベストシリーズ VOL.18 プロピンボール タイムショック!	サイバーフロント	ピンボール	1,980円	052-779-6549	Win 95·98
2000年1月28日		PCゲームベストシリーズ VOL.19 プリンセスメーカー 2	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95·98
2000年1月28日	●	スレイブ・ゼロ 日本語吹き替え版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年1月28日		MESSIAH	ズー	3Dアクション	7,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年2月3日	●	NBA ライブ 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	7,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年2月10日		ルービックゲームズ 2000	マイピック	パズル	4,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年2月11日	●	蒼きウル コンバットフライトシミュレータ ブレーン&ミッションモジュール	ガイナックス	フライトシミュレーター	6,800円	0422-53-5568	Win 95·98
2000年2月11日		タルマニアン タクティクス	ボーステック	シミュレーションRPG	8,800円	03-5731-2341	Win 95·98
2000年2月17日	●	F/A 18	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシミュレーター	7,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年2月24日		ウルティマIX:アセンション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年2月24日		ウルティマIX:アセンション プレミアムエディション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	1万1,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年2月24日		ウルティマコレクション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年2月24日	●	スコットランドヤード 完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	7,800円	03-5805-3629	Win 95·98
2000年2月25日	●	GTA 2 日本語版	ズー	カーアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年2月下旬		ポスタル パワーアップキット 東京・大阪編 日本語音声付き(仮)	マイクロマウス	アクション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年2月	●	SOLDIER OF FORTUNE	P&A	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年2月	●	ソーラー 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年2月	●	ドラカン:オーダー オブ ザ フレイム 完全日本語版	イマジニア	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年2月		キャンペーン版 大戦略 II	システムソフト	戦略シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95·98
2000年2月		ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未定	03-3366-1552	Win 95·98
2000年2月	●	バルダーズゲート:拡張パック テイルズ・オブ・ザ・ソードコースト	セガ・エンタープライゼス	RPG	4,800円	047-380-6441	Win 95·98
2000年2月	●	DIABLO II	ソースネクスト	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95·98
2000年2月	●	RALLY MASTERS	マイクロマウス	レーシング	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年2月	●	TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
2000年2月		SUPER1500シリーズ スター・フォース	メディアカイト	シューティング	1,500円	03-5449-3181	Win 95·98
2000年2月		SUPER1500シリーズ 奇々怪界	メディアカイト	アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95·98
2000年2月		SUPER1500シリーズ バブルボブル	メディアカイト	アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95·98
2000年3月16日		ソードオブムーンライト キングスフィールドメイキングツール	フロム・ソフトウェア	3DRPGコンストラクションツール	8,800円	03-5353-0362	Win 95·98
2000年3月17日		メサイヤ 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年3月17日	●	銀河英雄伝説 VI	ボーステック	シミュレーション	1万800円	03-5731-2341	Win 95·98
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ デジタルパズルストリート ブルー	SME・インターメディア	パズル	500円	03-3266-5791	Hybrid

要チェック! ズームイン新着タイトル

3Dシューティング

発売元 :ソースネクスト
発売時期:2000年

アンリアル トーナメント 完全日本語版



高い評価を得ている人気作の完全日本語版。独自の世界観を損なうことなく、ゲーム中の英語メッセージとメニューが日本語で表示される。今まで、日本語ローカライズされることが少なかった3Dシューティングだが、このビッグタイトルの日本語版によって、新規の3Dシューティングファンがさらに増えそうだ。

※画面はベータ版のものです。

コンバットアクション

発売元 :ズー
発売時期:2000年3月

ヒドゥン&デンジャラス ミッションパック:ファイトフォーフリーダム(仮)



「HIDDEN&DANGEROUS」の追加パック「FIGHT FOR FREEDOM」(ヨーロッパバージョンのタイトル。アメリカでは「DEVIL'S BRIDGE」というタイトルで発売)が日本語版となって登場。ポーランド、フランス、ギリシャでの三つのキャンペーンと九つのミッションが追加される。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ デジタルパズルストリート レッド	SME・インターメディア	パズル	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ デジタルパズルストリート イエロー	SME・インターメディア	パズル	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ 花札 II	SME・インターメディア	カードゲーム	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ ビリヤード	SME・インターメディア	スポーツ	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ スーパーカジノスペシャル	SME・インターメディア	テーブルゲーム	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ エアホッケー	SME・インターメディア	スポーツ	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月23日		ショックプライス500シリーズ もりのものがたり	SME・インターメディア	アドベンチャー	500円	03-3266-5791	Hybrid
2000年3月上旬	●	ノックス 完全日本語版(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションRPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月上旬	●	スーパー バイク 2000(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月上旬		テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月		ファイナルファンタジーVIII	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月		シムピープル	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月	●	USAF 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシミュレーター	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年3月	●	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年3月		大戦略VIマップコレクション	システムソフト	戦略シミュレーション	3,800円	092-752-5264	Win 95・98
2000年3月	●	ヒドゥン&デンジャラス ミッションパック:ファイトフォーフリーダム(仮)	ズー	コンバットアクション	未 定	0268-38-1561	Win 95・98
2000年3月		PLANESCAPE:TORMENT	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
2000年3月	●	SPEC OPS:MISSION 2000	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未 定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年3月	●	レイルロード・タイクーン II(Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年3月	●	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
2000年3月	●	サガ 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年3月	●	シヴィライゼーション II:テストオブタイム 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年初頭		スーパーエアーコンバット 3	システムソフト	フライトシミュレーター	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
2000年前半	●	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年前半		三国志 VII	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
2000年春	●	DARK REIGN 2	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年春	●	大刀~ダイカタナ 日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年春		ノマドソウル(仮)	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	未 定	052-775-8380	Win 95・98
2000年春		MIDNIGHT GT	イマジニア	レーシング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	●	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	●	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	●	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春		三国志インターネット:パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	未 定	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
2000年春		ホース ブレイカー	コーエー	競馬シミュレーション	未 定	045-561-6861	Win 95・98
2000年春		スワット 3:クロース・クォーターズ・バトル 日本語版	サイバーフロント	コンバットアクション	未 定	052-779-6549	Win 95・98
2000年春	●	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション 日本語版	サイバーフロント	RPG	未 定	052-779-6549	Win 95・98
2000年春	●	BATTLEZONE II:COMBAT COMMANDER	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	052-779-6549	Win 95・98
2000年春		プロベースボール2000	トワイライトエクスプレス	プロ野球シミュレーション	8,800円	03-5979-7496	Win 95・98
2000年春		野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	未 定	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年春	●	Microsoft Links LS 2000	マイクロソフト	ゴルフ	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年春	●	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未 定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年春	●	MAXIMUM OVER KILL	マイクロマウス	アクション	未 定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年春	●	WOLFPACK 2	マイクロマウス	潜水艦シミュレーション	未 定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年春		パンツァージェネラル 3D 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年春	●	メック・コマンダー:デスペラート・メジャース 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	●	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	●	KISS:PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏		ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年秋	●	RUNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	●	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年		Flight Simulator 2000アドオン:エアポートシーナリーデザイナー2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未 定	03-5979-7496	Win 95・98
2000年		Flight Simulator 2000アドオン:FS トラフィック(仮)	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未 定	03-5979-7496	Win 95・98
2000年	●	QUAKE III ARENA(Mac版)	P&A	3Dシューティング	6,800円	042-525-9501	Mac
2000年	●	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年		ディノクライシス	カプコン	3Dアクションアドベンチャー	未 定	03-5820-2695	Win 95・98
2000年	●	アンリアル トーナメント 完全日本語版	ソースネクスト	3Dシューティング	未 定	03-5350-4844	Win 95・98
2000年		ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
2000年		イースII エターナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
2000年		新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
2000年	●	ウォーハンマー40,000:ライツ オブ ウォー	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
未定		RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	RPG作成ツール	未 定	045-451-5818	Win 95・98
未定	●	ゴーディアン・ノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未定	●	UNREAL TOURNAMENT(Mac版)	ソースネクスト	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Mac

※この情報は1999年12月末日現在のものです

RPG

発売元 :セガ・エンタープライゼス
発売時期:2000年3月

PLANESCAPE:TORMENT

「BALDUR'S GATE」を開発したBlack Isle Studios社によるファンタジーRPG。「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」の世界観をベースにしてはいるが、一般的なRPGとはかなり異なったテイストを持っている。どことなく不気味な雰囲気に満ちた本作は、異界への旅を満喫させてくれるだろう。



フライトシミュレーター

発売元 :マイクロマウス
発売時期:2000年1月26日

F-22 ライトニング 2



人気フライトシミュレーターが、2,980円というお手頃な価格になり、コンビニエンスストアで販売される。実際のF-22の設計者と製作者が開発に参加し、よりリアルなフライトモデルを実現。敵地上基地への攻撃や味方爆撃機の護衛など、多彩なミッションが用意されている。

今月は、フライトシミュレーターの大作「Microsoft Flight Simulator 2000」や、RPGの代名詞であるULTIMAシリーズの最新作など、注目度の高い4本のタイトルをピックアップした。それぞれがどのようなゲームなのか、4人がさまざまな角度から検証・評価してみた。

Microsoft Flight Simulator 2000



☞p.056

ULTIMA Ⅸ:ASCENSION



☞p.070



民間機FSの本命タイトルだけあって、さまざまな機体を選択できるのが売りとなっている。個人的には、初心者向けのチュートリアルが充実している点がうれしい。前作「Flight Simulator 98」もプレイしたが、操作手順が難解で、セスナ機を離陸させることすらできなかった。本作では、どの計器を見て、どのキーを押せば離陸し、離陸後は何に気を付ければよいかを、音声によるナレーションで丁寧に説明してくれるため、途中で挫折することはない。トレーニングを繰り返して基本操作をマスターすれば、さまざまなシチュエーションでのフライトに対応できるはずだ。

PentiumⅢ 600B MHzとSPECTRA 7400があれば、どんなゲームも快適に動作しそうなものだが、この作品はそうはいかない。2D描画の「ULTIMA ONLINE」とは異なり、3D描画の負荷が大きいため、1024×768ドット以上の高解像度でのプレイはあきらめた方がいい。ゲーム自体は、トゥームレイダー視点のアドベンチャーといった趣だが、なぞ解きの部分で魔法を使ったり、アイテムを組み合わせたりする点ではRPGらしさが出ている。CD-ROM3枚組というボリュームと、ゆっくり移動するキャラクターの動作を考えると、長時間のプレイを覚悟しておく必要がある。



戦闘や爆撃といったスリルはないが、FSの多様な面白さを教えてくれる作品だ。まず、膨大なシーナリーデータが収録されているのが魅力である。試しに女満別―釧路間という以前訪れたことのある地域を飛んでみたが、ゆかりのある場所の風景を眺めながら飛行できるというのは、このシリーズならではの遊び方であろう。自由度も高く、季節、時間、天候状態などが柔軟に設定でき、さまざまな様相を見せる空で飛行が楽しめる。航路の設定を簡略化してくれる"フライトプランナー"という機能も便利で、行きたい場所の観光フライトがすぐに始められる。FS初心者にお勧めしたい。

美麗なグラフィックに加えて、3D描画という新たな面がフィーチャーされたULTIMAシリーズの最新作。ゲームの内容は、アドベンチャーの要素が濃いものになっている。指を引っ掛けてよじ登るといった動作ができるほか、魔法を使って炎を消したり、スイッチを使ってたまった水を抜かなければ先へ進めないといったなぞ解きもあるので、RPGファン以外の人でも楽しめるかもしれない。かなりハイスペックのマシンを要求するようで、私の環境では快適にプレイすることはできなかったが、ゲーム性から言っても、時間をかけて取り組むタイプのゲームである。



航空機の挙動に関するシミュレート性は、前作ですでに高い完成度を誇っているために、大きな変化は感じられなかった。ただし、メニューなどのインターフェースが整理されており、快適にプレイするための気配りが全般的にうかがえる。紙のマニュアルも簡単に参照できるように工夫されていて、初心者にも安心だ。より細かく再現された地形や建物のグラフィックは気分を盛り上げてくれるが、高解像度のデータが用意されているか否かで印象がだいぶ異なるのが残念。コンコルドをはじめとする大型旅客機がいくつか追加されているので、腕前次第で迫力のあるフライトを体験できるだろう。

まず目に付くのは、3Dによる独創的なインターフェースだ。ショートカットキーなどを絡めて直感的に操作することが可能で、この新しいシステムの採用は評価できる。しかし、グラフィックの表示が非常に鈍重で、すべてを台無しにしているのが残念だ。ゲームそのものは、ULTIMAシリーズらしい、非常に厳格なファンタジー世界が表現されている。キャラクターの能力が直接数字で表示されないので、RPGにありがちなデータを意識することなく、Avatarになりきってブリタニアの冒険を楽しむことができるだろう。ボリューム満点の正統派ファンタジーRPGだ。

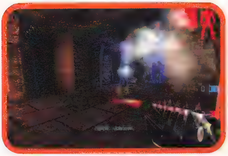


民間機を扱うFSとしては、トップレベルの出来だろう。何より、フライト自体の楽しさが存分に体験できるのが魅力である。簡単に飛ばせるセスナ182Sなどの機体を選択すれば、初心者でもすぐにフライトの楽しさを味わうことができる。分かりやすいチュートリアルや、機体ごとの操作手順を参照できる"チェックノート"といった機能も非常に便利。ただし、ジャンボジェット機の操縦や無線機器の操作となると、ある程度の情熱がなければマスターするのは難しい。"パイロットになった気分を味わいたい"という気持ちが強い人の方が、より楽しく遊べるだろう。

グラフィックがかなり丁寧に作り込まれているので、3D空間を探索しながらの冒険が単調になっていない。特に、地面に生えている草や、建物の中に置かれている家具などが細かく描かれており、探索が単なる"作業"とならず、各マップの多彩さを楽しめるようになっている。しかし、木など一部のオブジェクトの描画が粗い点や、グラフィックレベルの設定や解像度を高めにすると、処理が重くなってしまう点が残念である。全体として見ると、ブリタニアでの冒険に没頭できるゲームには仕上がっている。ハイスペックなマシンを用意して、じっくりと楽しみたいタイトルだ。

クロスレビュー

UNREAL TOURNAMENT



☞p.080

当初の予定からかなり発売が延びたが、ゲームの完成度はパーフェクトとなった。美しいグラフィックを生かしたレベルデザイン、チーム戦にこだわった多様なゲームモード、対戦時の気分を盛り上げてくれるBGM、前作とは比較できないほど丁寧にデザインされたモデルなど、このゲームの魅力を挙げていくと切りがない。武器については一長一短があるが、個人的にはSniper Rifleがお気に入りだ。Capture the Flagで味方を援護する際、これを使って4、5人の敵を連続して倒すと病みつきになる。ずばり2000年のNetwork Game of the yearの最有力候補である。

ストーリー性のあるシナリオモードをなくし、シングルプレイでもマルチプレイに特化したゲームモードを備えているという点は、対戦でなかなか勝てない人には歓迎されるだろう。DeathmatchやCapture the Flagといったゲームモードでプレイすると、対人／チーム戦の実戦に近い感覚が身に付き、充足感が得られるからだ。さまざまなゲームモードと秀逸なレベルデザインは、プレイしていて常に新鮮さを与えてくれる。マルチプレイを試したところ、多少のラグはあったが、動作性での及第点は与えられる。良質なタイトルであることは間違いない。

シングルプレイでストーリーを廃しただけあって、熱いバトルが楽しめる内容に仕上がっている。各Botは戦闘中に頻繁に叫び声を上げ、プレイヤーのモチベーションを高めてくれる。また、Statsメニューから自分の全戦績を確認することができ、シングルプレイでの各Botの成績と比べられるのが面白く感じた。12種類ある武器は多彩で、メイン攻撃とサブ攻撃を意識せずに使い分けられるようになるには時間がかかりそうだ。MeTaLによる高精細グラフィックは必見。画面の印象ががらりと変わり、より臨場感のある戦闘シーンが体験できる。マルチプレイでの動作も軽快だ。

柔らかな光の表現をはじめとする、きめ細かなグラフィックの出来が素晴らしい。ただし、私のマシン環境では、高解像度でマルチプレイを行うと、ラグがひどかった。マップのグラフィックは暗く地味に見えるが、現実の建物に近い構造／質感をじゅうぶんに醸し出しており、あたかも自分が実際に戦っているような感覚になる。キャラクターのスキンも、現実の人間に近いものが多くなっている(サイボーグみたいなものもあるが)。シングルプレイが対Bot戦になっており、一連の操作をマスターできるチュートリアルもあるので、3Dシューティングの初心者も、じっくりと実力養成に励むことが可能だ。

HALF-LIFE：OPPOSING FORCE



☞p.084

3Dシューティングのシングルプレイ用シナリオは、ひねりのない単調なものが多いが、「HALF-LIFE」だけは違う。この作品は、HALF-LIFEの追加シナリオという位置付けだが、本編に満足したプレイヤーであれば、必ず楽しめると言い切れるほど良くできている。プレイヤーはアメリカ軍の一兵士となってBlack Mesaを訪れるが、ストーリーの途中でFreemanやG-manの姿を見掛けることで、いつの間にかゲームにのめり込み、あっという間にエンディングを迎えていることだろう。チュートリアルの"BOOT CAMP"の出来も秀逸で、新兵気分が楽しめる。

シングルプレイのシナリオは、「HALF-LIFE」をプレイした経験があれば、つまずくことも少ないと思うが、私には難しく感じられた。ただし、手に負えない難易度ではなく、プレイヤーのチャレンジ精神をくすぐる適度なゲームバランスかと思われる。マルチプレイではラグが少なく、動作は良好だった。サウンド面も優れており、弾薬を装てんするときの音や、敵が近づいて来るときの足音などが非常に生々しく鳴り響く。BGMが少ないため、細かい音を聞き分けて、敵の次の行動を予測するといった緊張感のある戦闘が楽しめるのが魅力である。

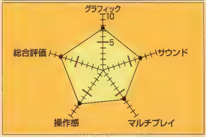
スリリングな雰囲気を盛り上げる細かな演出が良い。レンズのフォーカスを利用した映画のようなグラフィックや、臨場感あふれる高品質なサウンドが、プレイヤーの恐怖感をあおってくれる。武器を持たないままエイリアンに追いかけられる場面は、かなり緊迫感があった。この作品では、「HALF-LIFE」のストーリーの、言わば裏の側面をプレイすることになるが、本編の物語が立体的に見えてくるシナリオとなっている。安易に続編としなかったのは正解だろう。本編をより楽しみたいという人にお勧めの1本である。しかし、マルチプレイは少々古めかしく、何か新しい要素を導入してほしかった。

シングルプレイでは、「HALF-LIFE」と同様に、所々で的確な行動をとらないと先に進めない仕掛けがたくさんある。これらは何度も試行錯誤すれば解明できる絶妙の難易度なので、挑戦する意欲がかき立てられる。また、ゲーム中に発生するイベントや、意表を突いて出現する敵モンスターなどが巧みに配置されており、プレイヤーを飽きさせない。新しい武器やマップも追加されているので、すでに本編を遊び尽くした人でも新鮮な気持ちで遊べるだろう。軍隊の訓練を模したチュートリアルもあり、楽しく操作がマスターできるので、初心者にもお勧めだ。

各タイトルの平均点

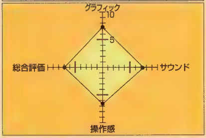
Microsoft Flight Simulator 2000

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	8	7	7	8
Saidax	8	7	6	7	8
Wolfcub	8	7	6	8	8
MAD K	6	6	6	7	8
平均点	7.5	7	6.25	7.25	8



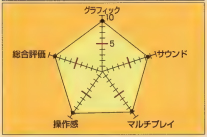
ULTIMA Ⅸ：ASCENSION

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	8	6	7
Saidax	8	7	7	7
Wolfcub	6	7	6	7
MAD K	8	7	7	7
平均点	7.25	7.25	6.5	7



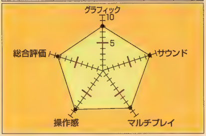
UNREAL TOURNAMENT

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	10	10	9	10	10
Saidax	9	8	8	9	9
Wolfcub	9	8	10	9	9
MAD K	8	8	8	8	8
平均点	9	8.5	8.75	9	9



HALF-LIFE：OPPOSING FORCE

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	9	9	10	9
Saidax	8	9	9	9	9
Wolfcub	8	9	7	7	8
MAD K	7	8	8	8	8
平均点	8	8.75	8.25	8.5	8.5



PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

映画とパソコンゲームを比較検証 インディワールドへようこそ！

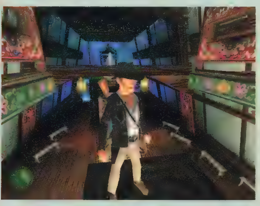
フェドラハットにむちを携え バベルの秘密を暴き出せ

文　安谷清人

ゲーム化された本当の理由とは？

LucasArts Entertainment社は、なぜ今ごろになってインディ・ジョーンズをゲーム化したのだろうか。正直なところ、筆者も分からないが、一つだけ手掛かりがある。この作品「INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE」(以下、INFERNAL MACHINE)が発売された1999年は、インディファンにとっては非常に重要な年であったのだ。

映画の第3作目『インディ・ジョーンズ 最後の聖戦』では、冒頭の部分において、主人公のインディアナ・ジョーンズ(以下、インディ)がボーイスカウトに属していた1912年当時のシーンが出てくる。リバー・フェニックスが演じていた若き日のインディの年齢設定は13歳。つまり、彼は1999年に生誕100周年を迎えたということになる。



48歳のインディが奮闘する INFERNAL MACHINE

もしも、ゲームではなく、100歳のインディが活躍する現代版の続編映画が発表されたとすれば、金に物を言わせてアトランティス文明を発掘する、日本の企業グループが標的になっていたかもしれない、と想像するのはいけないだろうか？

ゲームのINFERNAL MACHINEでは、インディの周到なまでの阻害活動によって(?)、1943年には息の根を止められたナチスに代わって、旧ソビエト軍が敵役として登場する。舞台は1947年の中央アジア一帯である。第2次世界大戦後に勃発した冷戦によって、アメリカとソビエトの関係は一触即発の状態。そのような状況の中、CIAは旧ソビエト軍がバベルの塔の発掘に全力を傾けているのを察知し、考古学で世界的に有名な"マーシャル大学"の教授、インディに話を持ち掛ける。そして、バビロンが発明し、そのまま封印したというなぞの兵器をインディが捜し求めるというアドベンチャーが始まる。



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
開発元：LucasArts Entertainment社
発売元：LucasArts Entertainment社
発売時期：発売中(アメリカのみ)

ゲームの設定では、インディは48歳。多少色白く軟弱で、顔のつやも衰えを見せてはいるが、ピンク色の唇がやけに若々しい。無精ひげも男の魅力を十二分に醸し出している。

ゲーム中には、なぞめいたヒロインや眼鏡を掛けた敵役が登場し、トロッコを使用したチェイスシーンもある。INFERNAL MACHINEは、映画3部作のさまざまなシーンからヒントを得て制作されたようだ。

遺跡を破壊しまくる 激しいアクションは健在

INFERNAL MACHINEは、あくまでアドベンチャーゲームなのだが、アクション性やパズル性がうまく配合されている点が素晴らしい。そのゲーム性からすると、トゥームレイダーシリーズの対抗馬として制作されたのは間違いないだろう。考古学者でありながら、文化保護よりも愛国精神を全面に押し出した破壊的なアクションは健在で、ゲーム開始当初から銃を携帯できるようになっている。

話を戻して、映画について考えてみたい。映画言語学から見てみると、"混とん"を表現することによる緊張感が、この映画シリーズの中核にあると考えられる。インディが冒険する国々では、町や村はいつも往来する現地の人々であふれ返り、市場のにぎわいや騒乱といったざわめきが絶えない。アメリカ人から見た"未開地"の型に当てはめているのだ。ザワザワ、ヌメヌメ、ビチョビチョ、ゴホゴホなどの擬音語に代表される、"アメリカ人"として嫌悪感を覚えるような物やイベントが、大勢の物売りや昆虫の大群などのシーンとなって映画に多く登場する。これらは、アメリカ人の先入観の一例であろう。しかし、INFERNAL MACHINEには、そのような演出部分がまったく見られず、シリーズの持つカラフルでにぎやかな雰囲気が失われているのは残念だ。巨大グモで覆われた床などがあれば、かなり映画に即した世界観が表現できたと思う。

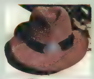


映画とゲームの設定比較

	映画			ゲーム
タイトル	レイダース 失われたアーク	インディ・ジョーンズ 魔宮の伝説	インディ・ジョンーズ 最後の聖戦	INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
公開時期	1981年	1984年	1989年	1999年発売
時代設定	1936年	1935年	1938年(1912年)	1947年
主な舞台	ペルー、ネパール、カイロ	上海、インド地方	ベニス、オーストリア、シリア	中央アジア、バビロン (イラク)
秘宝	契約の櫃(ひつ)	サンカラストーン	キリストの聖杯	古代ロボット
ヒロイン	Marion Ravenwood(栗毛)	Willie Scott (金髪)	Dr. Elsa Schneider (金髪)	Sophia Hepgood (赤毛)
仲間	Sallah (アラビア人)	Short Round (中国人少年)	Prof. Henry Jones (父親)	該当者なし
敵	ナチス(ベロック)	サジー教徒(モラ・ラム)	ナチス(エルサ・ドノヴァン)	旧ソビエト軍 (ボロドニコフ)
チェイスシーンに登場する物	巨大な石の球	トロッコ	列車、ジープ	トロッコ
動物の群れ	アークピットのヘビ	洞くつ内のゴキブリ	地下墓地のネズミ	クモ

インディグッズを入手せよ

インディのトレードマークはフェドラハットとむちである。実際に映画で使用されていたものと同じものを入手することができ、現在でも生産されている。



The Herbert Johnson Fedora

価格は日本円で3万円程度。ロンドンにあるしにせの帽子店"Herbert Johnson Hat Shop"で購入できる



David Morgan Bullwhip No.455

5フィートから12フィートまで各種あるが、映画では10フィートのものが使用されていた。David Morgan(http://www.davidmorgan.com/CATALOGS/DM/dm58)を参照

Source：Indy Gear(http://www.indygear.com/)

Play Online Exclusive Review



アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。



SWAT 3 CLOSE QUARTERS BATTLE

スワット3:クロース・クォータース・バトル

ロサンゼルスにはびこる凶悪犯罪 エリートチームを率いて解決せよ

すでに一定の評価を得ているシリーズの新作がまったく違うシステムを採用して登場すれば、プレイヤーの意見は賛否両論に大きく分かれることだろう。この「SWAT3」は2Dのシミュレーションであった前作から、3Dアクションへと大変貌を遂げることとなった。しかしながら、両方のジャンルのファンに間違いなく受け入れられる、かなり完成度の高い作品となっている。

SWATマニアも満足する 本物志向のシリーズ最新作

全世界で約60万本の出荷を記録した「SWAT2」の発売から1年半、ついにシリーズ最新作「SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE」(以下、SWAT3)が登場した。SWATとは、ロサンゼルス市警所属の特殊部隊の通称で、正式名はSpecial Weapons and Tactics。アメリカの警察の中でも特に危険な任務に当たるエリートチームで、そのメンバーは、知力、体力、さらに射撃に優れた者だけから構成される。例えば、人質を取られている、狙撃を必要とする、武装した複数の犯人がいる、バリケードを築いて立てこもっているといった、かなり危険度の高い事件の解決を専門としているのだ。



扉の前で部隊の陣形を整えておけば、室内からの突然の襲撃にも対応できる。暗い場所ではLIGHTSTICKSの準備も忘れずに



ブリーフィングでは、作戦の詳細を念を入れてチェック。その後の装備確認ではミッションの特性に合った装備を用意するようにしよう。特に、弾薬の振り分けには気を使わなければならない

SWATシリーズは、綿密に調べ上げられたSWATに関する実際のデータが忠実に反映されていることが売りの一つである。SWAT3も、元ロサンゼルス市警署長とベテランSWAT隊員による監修の下に作られており、行動パターンや装備品などが見事なまでに再現されている。ミッションも、実際に起きた事件をモチーフに作成されており、まさにSWATに特化した、制作者のこだわりが感じられるタイトルである。

ゲームシステムがダイナミックに変化 今度は3Dで難事件を解決だ

SWAT3は、前作までの戦略シミュレーションの要素の濃い箱庭的なシステムから大幅に変更され、「RAINBOW SIX」などと同様の1人称視点の3D画面による、アクション性の高いシステムへと大革新を遂げた。ただし、これまで好評だった綿密な作戦を立てる楽しみや、マニアも納得するほど細かい背景設定の魅力は失われていない。また、すぐにミッションを始められるMISSION MODEと、部隊編成から楽しむことができるCAREER MODEの二つのモードが用意されているなど、幅広い層のユーザーが楽しめるようになっている。

実際にプレイしてみると、そのグラフィックの美しさに驚かされる。電灯をはじめとする光源や、テクスチャーなどの表層的な表現はもちろん、キャラクターの動きにはモーションキャプチャーの技術が用いられ、3Dゲームをやり込んだプレイヤーをも唸らせるクオリティーを実現している。

このリアルな画面描写と、SWATシリーズの特色の一つである現実に即したミッションの設定が相乗効果を生み、あたかも本物の作戦現場に居合わせているかのような、緊迫した雰囲気を味わうことができる。また、着弾地点の弾痕が素材によって違っているなどの表現は見事だが、電灯や陶器を撃つと壊せるといった遊びの要素があれば、ゲームにもっと味が出てくるのではないだろうか。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	:Sierra Studios社
販売元	:株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	:サイバーフロント ユーザーサポート係 052-779-6549
価格	:7,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 233MHz以上 (PentiumII 266MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:800X600ドット、High Color (16ビット)以上の表示が可能なDirect3D対応のビデオカード
HD容量	:400MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:Windows互換のサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:○
発売時期	:2000年1月28日

多彩な武器を使い分けて難事件を解決

SWAT3で使用できる武器は、すべて実際のSWAT部隊で使用している実在の物ばかりである。弾丸の種類の違いなどのディテールや使いどころのポイントも、非常にリアルに設定されている。むやみに銃撃戦を繰り広げるだけではなく、その場に応じた装備をよく考えて、使い分けるようにしよう。

PRIMARY WEAPON

H&K MP5



H&K MP5SD



BENELLI M1 SUPER 90



M4A1



SECONDARY WEAPON

Springfield Armory1911-A1



FLASHBANGS



敵の目をくらませ、行動不能にするせん光弾。複数の敵が潜む部屋に投げ込もう

CS GAS



敵をせき込ませて行動不能にさせる、CSガスのグレネード。FLASHBANGSより効果時間が長い

LIGHTSTICKS



一度訪れた部屋や、安全を確保したエリアなどの目印として使える発光灯

C2



ロックされた扉や、バリケードなどを破壊するときに用いる小型爆弾。ただし、爆発音で敵に気付かれやすい

TOOL-KIT



ロックされた扉や戸棚などを開ける際に用いる小道具。C2のように犯人に気付かれる可能性は少なく、爆発物の処理にも使える

HANDCUFFS



スチール製の軽量手錠。ゲーム内では犯人逮捕の目的だけでなく、人質の安全確保としても用いる

OPTI-WAND



SWAT専用の取っ手付きの鏡。のぞき込んだだけでは見えない範囲の場所を見るときに使う



敵が潜んでいると思われる室内に進入する場合には、FLASHBANGSなどをあらかじめ用意して、できる限り危険を回避するようにする



入り込んだ部屋の奥に人影が……。現場にいるのは犯人だけではなく、人質や善良な市民がいる場合がある。トリガーを引く前にまず確認を

油断は許されない犯罪現場 状況を把握して最善の対処を

敵となるテロリストや犯罪者の動きには、独自のAIが採用されている。その場の状況やプレイヤーの行動によって敵も対応を変化させ、プレイするたびに違った作戦展開となるのだ。敵の配置を覚えて、簡単に倒せるルートを進むというような生ぬるい戦法は一切通用しないので、覚悟を決めてプレイしよう。

作戦行動は、部隊の隊長となる自分と、REDチーム、BLUEチーム各2名の計5名で遂行し、それぞれのチームに対してある程度の命令を下すことができる。プレイヤーが操る隊長が倒されるとその場で作戦失敗になるので、それを避けるためにも、味方の隊員はじゅうぶんに活用しよう。彼らの射撃能力は決して侮れず、SWATとしての行動もわきまえているので、その力に頼らなければ凶悪な犯罪者に太刀打ちできないかもしれない。

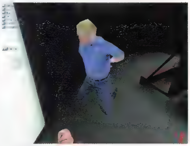
ミッションは室内戦がメインとなる。この場合、ドアの開閉は慎重に行う必要がある。ドアを開けたら敵と鉢合わせ、といったことはよくあるケースだ。できる限りほかの隊員に任せ、プレイヤーの操る隊長は安全圏に待避するか、バックアップに回るようにしよう。その場合には、立ち位置にも気を配る必要がある。扉の向こうに現れた敵を撃ったつもりが、ドアを開けてくれた部下を撃ち殺してしまうケースがあるのだ。また、遮へい物の奥や新しい部屋へ進入する際に、前もってOPTI-WAND（特殊な鏡）で敵の配置を確認しておくと、有利な展開に持ち込めるだろう。

作戦目標は多岐にわたっていて、単純に犯人を射殺すれば良いというわけではない。SWATはあくまで警察組織の一部だ。人質や一般市民の生命はもちろん、容疑者といえども、むやみに撃つことは許されない。事件解決の手段として、犯人を説得して投降させたり、FLASH BANGS（せん光弾）でひるませたりといった選択肢が用意されている。状況に応じて使い分け、味方も人質も容疑者も、すべて無傷で解決を目指すことが第一なのだ。

行動は常に隠密に 二つの移動モードを使いこなせ

SWAT3では、移動モードが2種類用意されている。通常移動のDynamic modeと、足音を立てずに移動することが可能なStealth modeだ。さらに、それぞれのモードの移動中にマウスを右クリックすることによって、早足に移行することができる。

ミッション開始時は、デフォルトでStealth modeにセットされている。ただし、銃撃戦が始まったり、プレイヤーが発砲したりすると、自動的にDynamic modeに切り替わり、そのエリアの安全が確保されない限りStealth modeへは切り替えることができない。



犯人逮捕の瞬間。相手が凶悪犯といえども、射殺するだけがSWATの役目ではない。時には人命尊重で穏便に事を運んでみよう

Stealth modeを使って敵の視界に入らないように移動すれば、気付かれることなく真後ろに回り込むことが可能になる。そのまま射殺するのも一つの手ではあるが、ここは警官らしく無益な殺生は避けて、手錠で捕縛するのが良いだろう。無駄な血を流すこと無しに犯人を拘束することに成功すれば、なかなかのそう快感を味わうことができる。敵をひたすら倒すだけのゲームに飽きたら、SWAT3で、屋内戦闘特有の閉塞感を伴う、絶妙の緊張感を体験してみよう。（曽我英幸）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★

CAREER MODEでは、SWATに所属する小隊長の1人という設定でプレイすることができる。かわいい部下を殉職させることなく、事件を解決しよう





見通しの悪い場所では、OPTI-WANDが非常に重宝する。猪突猛進では敵からハチの巣にされるのが関の山だ。どんなときでも冷静な状況判断が求められる

命令を把握して隊員を効率良く動かそう

SWAT3では、隊員を上手に活用するかどうかで、ミッションの展開が大きく変わってくる。そこで、ゲーム中に登場する命令をひととおり紹介しよう。隊員への指示と本部への報告は必要不可欠なので、いち早く覚えてしまおう。

①ELEMENT：基本（全体）命令
②RED：レッドチームへの命令
③BLUE：ブルーチームへの命令

BANG&CLEAR：FLAFHBANGSを使用して安全を確保させる
STACK：扉の前などで陣形を整える
MIRROR：OPTI-WANDを使用して、遮へい物の先を探らせる
MOVE&CLEAR：指示した方向へ移動しつつ安全を確保させる
CLEAR：安全を確保させる
SEARCH：捜索させる
COVER：目標を保護
FALL IN：隊員を整列させる
DEPLOY：配置に就かせる
DISABLE：目標を無力化
RESTRAIN：目標を拘束

④REPORT：ミッションに関する司令部への報告

DOWN：目標を倒したことを報告する
EVACUATE：目標を現場から待避させるように要請する
NEUTRALIZED：目標が無力化されたことを報告する
CONTACT：司令部からの指示を仰ぐ
MISSION COMPLETE：作戦が完了したことを報告する（ミッション終了）

⑤AREA CLEARD：プレイヤーのいるエリアが安全になったことを告知する

⑥COMPROMISED：司令部からの指示に妥協する

⑦COMPLIANCE：司令部からの指示に応諾する

SOLDIER OF FORTUNE

リアルな武器と現実的なストーリーが魅力の
ミリタリー系3Dシューティング

ソルジャー オブ フォーチュン

アメリカで発売されているミリタリー雑誌『Soldier of Fortune』の監修による本格的なミリタリー3Dシューティングが登場する。超過激な暴力シーンと映画のようなスリリングなストーリー展開で、プレイヤーを虜にすることは必至だ。



左にいるのが、主人公のJohn Mullins。ベトナム戦争上がりで、12年前に退役した元軍人。右の男Hawkは、Johnの相棒で爆弾の専門家である

リアリティーをとことん追求するため ミリタリー雑誌に監修させた作品

最近、特殊部隊ものゲームが大人気で、インターネットでは数千人を超えるユーザーたちが毎日のように戦闘を繰り広げている。

今回紹介する「SOLDIER OF FORTUNE」は、アメリカのミリタリー雑誌『Soldier of Fortune』誌と元アメリカ特殊部隊のセキュリティー・コンサルタントJohn F. Mullins氏のアドバイスを受けた本格的なもので、"リアリティー"を極限まで追求した作風となっている。ゲームシステム自体はほかの3Dシューティングとあまり変わらないので、3Dシューティングをプレイしたことのある人なら違和感なく楽しむことができるだろう。



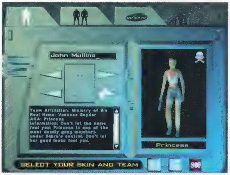
本作品には、さまざまな実銃をモデルにした武器が用意されている。ちなみに、武器の所有には重量制限がある。アーマーを着ない代わりに、武器を多めに持つなど、装備のしかたによっても展開が変わってくるだろう

本作品には、シングルプレイモードと、TCP/IP接続を利用したマルチプレイモードの二つが用意されている。シングルプレイモードにはいくつかのシナリオが用意されており、プレイヤーは、アメリカ政府が問題を解決するために、極秘裏に雇った兵士という役柄でゲームを攻略していく。

最初のシナリオは、テロリストに占拠されたニューヨークの地下鉄構内を解放するという内容。迫力あるオープニングムービーが終了すると、構内の入り口から武装した敵集団の真っただ中に突入することになる。のっけから銃を乱射する敵に強襲され、度肝を抜かれる。まるでアクション映画さながらのスリリングな展開が待ち受けているのだ。また、構内のトイレから突然現れた敵をCombat Shotgunで吹き飛ばしたりと、臨機応変に対応していかなければならないのだが、ゲームの展開はテンポを損なうことなく、ますますスピーディーで過激になっていく。

各ストーリーの舞台となるのは実在する地域で、紛争で話題となったコソボなども登場し、テロリストが奪った4発の核爆弾を奪回するというシナリオも用意されている。

現段階(1999年12月末)では、サーバー(WON.net)が稼働していなかったため、マルチプレイモードの評価はできなかったが、デスマッチやチーム戦のほか、特定のプレイヤーだけを狙っていく、暗殺モードなどが盛り込まれる予定だ。



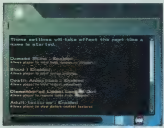
マルチプレイモードは、さまざまなスキンが選べる。お気に入りのキャラクターでプレイしよう

Information

開発元	Raven Software社
販売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8800円
OS	Windows 95/98
CPU	PentiumII 333MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX7.0に対応する3Dアクセラレーターカード必須(HardwareT&L機能を持つグラフィックアクセラレーターに対応)
HD容量	未定
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectXに対応のサウンドカード
対応API	OpenGL
発売時期	2000年2月を予定

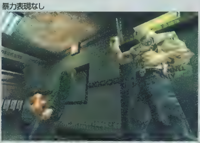
暴力表現は設定次第でここまで変わる

SOLDIER OF FORTUNEは、過激な暴力表現が売りなのだが、デフォルトでは規制されたモードになっている。オプションで暴力表現を設定できるようになっており、例えば、ダメージを受けたときの出血の表現を変更することも可能だ。この設定には、パスワードを使って変更できないようにするParents機能が付いている。



暴力表現を抑える、いくつかの項目が用意されている。ここの設定の変更はパスワードで保護することができる

暴力表現なし



暴力表現を規制すると、人が撃たれても、ただ倒れるだけで、血が飛び散ったりしない

暴力表現あり



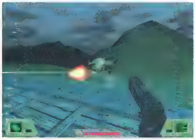
暴力表現を規制しないと、頭が吹き飛び、血が飛び散る。倒れた人をさらに撃つと腕や脚が吹き飛んだり、内臓が飛び出したりする



きわどいを通り越した過激な暴力表現がすごい。鮮血が飛び散るさまは圧巻だ



ここは、ニューヨークの地下鉄構内。実際に存在する地名や武器などが登場するのもポイント。ゲーム自体は、銃を撃ちまくる3Dシューティングだ



疾走する列車の上で戦っているシーン。突然、攻撃ヘリの襲撃を受けるなど、アクション映画さながらの演出にプレイはますます熱くなる

実銃をモデルにした武器の登場も魅力の一つ

武器の動きが実銃に忠実なのも、このゲームの売り。発砲音や、弾を装填する時のブローバックの動きなど、マニアにはたまらないほどリアルだ。

また、敵の死に方もさまざまで、例えば、威力のないハンドガンは腕や足に当てても死なないが、頭部にヒットさせることで即死となる。このように、攻撃位置でダメージが変化するようになっているのだ。このあたりは、同じQUAKE Ⅱエンジンを使った「SiN」に近いかもしれない。多数ある武器の中から、ごく一部だが紹介していこう。

まず、Combat Knife。これは近距離で使う最後の手段となる武器だが、実際には切りつける位置によって相手を即死させることもできる。

9mm Handgunは威力が弱い分、弾の装填スピードが速く、連射ができる。けん制で敵の脚を撃ち、倒れたところで、頭部を撃ち抜くといったコンビネーションが有効だろう。

44mm Handgunは、小型ながら威力が大きいのだが、一度に装填できる弾数が少なく、正確な射撃を要求される

Combat ShotgunとSub Machinegunは、メインの武器として使うことになるだろう。前者は、すさまじい破壊力で確実に敵を倒せるのが魅力だが、装填できる弾数が少なく、すぐ弾切れになってしまう。逆に後者は、威力は低いが連射性があり、敵を寄せ付けない。

最後に、Sniper Rifle。威力はそれほど高くないが、Sniperモードにすることで遠距離の敵に対する精密射撃が可能となっている。

このほか、爆発時にせん光を放つFlash Pakや吸着式の時限爆弾などもあり、特に、マルチプレイで利用すると、せん光を見たプレイヤーの視界を真っ白にすることが可能なので、チーム戦での拠点突入時などに役立つだろう。

グラフィック、サウンド共に迫力満点の出来

本作品はリアリティーを追求するために、3Dアクセラレーターを必須にし、グラフィックを強化している。また、QUAKE Ⅱエンジンの限界までのカスタマイズと、Hardware T&Lへの対応で、CPUの負荷を軽減させ、その分、敵のAI処理能力を向上させている。おかげで、敵を撃った個所によって痛がるリアクションが変わってくるなど、今までのゲームとは比べものにならないくらいリアルな出来になっている。

サウンド面も、A3D 2.0とEAX 2.0をサポートしており、これらのAPIに対応したサウンドカードを搭載していれば、迫力ある銃撃音を堪能することができる。

(Yuki-Kaze!)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★★
総合評価	★★★★★

注：原稿執筆時、サーバーが稼動していなかったため未評価

SOLDIER OF FORTUNEに登場する武器

SOLDIER OF FORTUNEには、戦闘を迫力あるものにしてくれる多数の武器が登場する。その中の一部を紹介するので、プレイの参考にしてほしい。それぞれの武器の性質を良く理解し、状況に合わせて使い分けていくことが、勝利への近道となるだろう。

Combat Knife



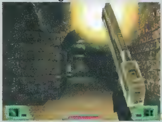
Combat Knifeは切りつけるポイントが良ければ、一撃で敵を倒せる

9mm Handgun



この銃を使う場合は、連射で相手をけん制し、急所を狙っていこう

44mm Handgun



この銃は威力がある反面、反動が大きい。正面に撃っているにもかかわらず、衝撃で手元が大きくぶれてしまう

Combat Shotgun



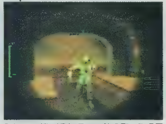
殺傷能力がすさまじく、メインの武器として使える。敵が吹き飛ぶさまは圧巻だ

Sub Machinegun



高い連射能力で、敵を寄せ付けない。遠距離の敵にも効果的だ

Sniper Rifle



Sniperモードにすると、スコープをのぞいている画面になり、遠距離の敵を簡単に倒すことができる

DAIKATANA

旧来のスタイルにとどまらない3Dシューティングのビッグタイトル

大刀

「大刀～DAIKATANA」といえば、現在の3Dシューティングの流れを作った偉大なクリエイターの1人、John Romero氏が手掛けている期待作である。このタイトルが最初に発表されてから約3年。その動向を追いかけ続けてきた本誌からの度重なる熱いラブコールがついに届き、ようやくプレイできることになったのである。今回レビューに使用したのはベータ版であったため、未完成ではあったが、Romero氏のこだわりが感じられる高いクオリティーのゲーム内容となっている。



ノルウェーを舞台にした第3エピソードでは、冒頭からミキコとスーパーフライの2人のサイドキックと行動を共にすることになる。画面最下段、左右の端に表示されているのが彼らの状態だ。どちらかが死んでしまうとゲームオーバーになってしまうので、常に注意しておこう

秘剣"大刀"をめぐる時空を超えた冒険

戦国時代に作られた、時間と空間を超える能力を持つ伝説の武器"大刀"。人類の手に余るほどの力を備えたこの秘剣は、火山の噴火口へ身を投げた製作者のウサギ・ミヤモトと共に、歴史の奥底へと封印されたはずだった。しかし、数百年の時が流れた25世紀、あるきっかけから"大刀"を発見したカゲ・ミシマは、その伝説の秘剣の力を利用して21世紀のサンフランシスコへ渡った。そして、20世紀末から21世紀にかけて世界の人口の3分の2に及ぶ多くの人命を奪った"突然変異性マールブルク・ウイルス"(MMP)のワクチンを発見したタツオ・エビハラから、その輝かしい功績を奪ったのだ。卑劣にも、本来はエビハラのものだった巨万の富とMMPワクチンの発見という栄光をわがものにし、カゲ・ミシマは世界を支配するミシマ財閥を築き上げてしまった……。これが「大刀～DAIKATANA」(以下、大刀)の壮大なストーリーの背景である。

突然の訪問者、トシロー・エビハラによって語られた"大刀"の秘密。タツオ・エビハラの子孫であると名乗った彼は、同様に主人公のヒロ・ミヤモトも、"大刀"を作った刀匠、ウサギ・ミヤモトの子孫であると言う。話の真偽を確かめる間もなく、なぞの暗殺者たちが2人に襲い掛かる。こうして、主人公ヒロ・ミヤモトは、ミシマによってゆがめられた歴史を本来あるべき姿へと戻すべく、"大刀"をめぐる時空を超えた戦いへと巻き込まれていくのだ。

西暦2455年の京都、紀元前1200年のギリシャ、西暦560年のノルウェー、西暦2030年のサンフランシスコと、大刀のシナリオは時間と空間を飛び越えた四つのエピソードで構成されている。各エピソードごとに舞台ががらりと変更される点はこのゲームの大きな特徴で、マップの景観だけでなく、登場する武器も大きく変化するのが面白い。



陰気な雨の降る夜、ヒロの道場にトシロー・エビハラと名乗るなぞの人物が訪ねてくる。トシローは、歴史をも変える力を持つ秘剣"大刀"について語り始めるのだった

3DシューティングとRPGの融合という新たな試み

ストーリーが展開するにつれ、主人公がサイドキックと呼ばれるNPCと冒険を共にするようになる点も、大刀における見逃せないポイントの一つだ。1人はトシローの娘であるミキコ。もう1人は、人体実験の犠牲となるところをヒロによって助けられたスーパーフライ・ジョンソンである。主人公のヒロはこの2人のNPCと協力し合い、数々の戦闘をこなしていかなければならないのである。

大刀のシングルプレイでは、プレイヤーが操れるのはあ



Information

開発元	:ION Storm社
発売元	:アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	:アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	:未定
OS	:Windows95/98/NT
CPU	:Pentium 233MHz以上 (PentiumII 300MHz以上推奨)予定
メモリー	:32MB以上(64MB以上推奨)予定
ビデオ	:未定
HD容量	:未定
CD-ROMドライブ	:未定
サウンド	:未定
対応API	:未定
PC-98での動作	:未定
発売時期	:1999年2月予定

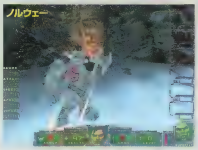
シングルプレイにおける四つのエピソード



ミシマが差し向けた刺客に殺されたふりを装い、死体廃棄場から敵の本拠地への侵入を試みるヒロ。周囲には、環境汚染の影響からか、凶暴化した昆虫やカエル、ワニなどが生息し、次々とヒロに襲い掛かってくる



重苦しい雰囲気が漂う京都から一変し、第2エピソードでは、紀元前1200年のギリシャへと舞台が変わる。銃器類に代わって、円盤形のブーメラン(Discus of Daedalus)や、海をつかさどる神ポセイドンが手にしていたというやり(Poseidon's Trident)など、時代背景に合わせた武器が登場する



雪に閉ざされた"魔女の森"をイメージさせる、第3エピソードの舞台。ボウガン(Bolter)などの武器を手に、ドワーフたちと戦うのだ



時代は西暦2030年、映画の舞台としてもよく知られるアルカトラズ島からスタートする第4エピソード。問題のタツオ・エビハラ殺害が起こった時代で、いよいよストーリーも佳境へ突入というところだ。今までのモンスターたちとは打って変わって、人間が敵として登場することが多くなる



第1エピソードをベースにしたマップ"E1-Gibbler on the Roof"でのDeathmatch。爆煙やせん光などの表現が美しい。ちなみに、このバージョンではOpenGL以外のAPIを利用できなかったため、画面のキャプチャーにはRivaTNTを搭載したビデオカードを利用した

くまでもヒロ・ミヤモト1人だけだ。サイドキックの2人に対しては、攻撃(Attack)や待機(Stay)などといった5種類の指示を与えることができるのにとどまっている。何より、サイドキックはストーリーの進行上も欠かせない存在であり、たとえ仲間に犠牲者が出てもミッションさえ達成すればOKという「SPEC OPS」のバディシステムなどとは、意味合いがまったく異なっているのだ。実際にプレイした感想としては、RPGにおけるパーティープレイにとても近い。開発者のRomero氏が当初から明言していた、RPG的な要素の融合というコンセプトは見事に実現していると言えるだろう。

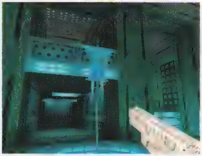
また、キャラクターは戦いの中で成長し、どんどん強くなっていく。この点を見ても、大刀が新たな要素を積極的に取り入れようとしているのが見て取れる。キャラクターには、POWER／ATTACK／SPEED／ACRO／VITALITYという五つのパラメータが用意されていて、それぞれをパワーアップさせていくことができるのだ。POWERは1撃で与えられるダメージ量、ATTACKは武器の連射速度、SPEEDは移動速度、ACROはジャンプ力、VITALITYは敵の攻撃から受けるダメージ量に影響する。大刀では、このキャラクターの成長という要素が加わったことにより、従来の3Dシューティングより確実に戦略面で奥行きが増しているのである。

驚くほど軽快なマルチプレイでは多彩なゲームモードをサポート

キャラクターが成長するというシステムは、マルチプレイにおいても変わることがない。敵を多く倒せばそれだけ戦闘力を上げることができ、さらに戦いを有利に展開していくことが可能になるのだ。「QUAKE Ⅱ」のCapture the Flagでは、Techと呼ばれるアイテムを取ることによって攻撃力などを高めることができるが、大刀では敵を倒して自らが成長することにより、同じような状況を作り出せるようになっているのである。

シングルプレイではエピソードごとに登場する武器が異なるが、この特徴もまた、マルチプレイに生かされている。どのエピソードをベースに作られたマップであるかによって、やはり登場する武器が変わってくるのだ。武器が異なれば、当然のことながら戦闘のスタイルも変えざるを得ない。そこで、さまざまな形の対戦が繰り広げられることになるのだ。

なお、最近の3Dシューティングでは、後からモジュールを追加することなく、最初から複数のゲームモードをサポートして



大刀のCapture the Flagでは、こんなデザインの旗を取り合うことになる。1人をホストにした状態での2人対戦はかなり快適で、Dedicatedサーバーに多人数で接続したときのパフォーマンスにも大いに期待が持てる

いるものが多い。この大刀でも、Deathmatch／Capture the Flag／Deathtag／Cooperativeと、4種類のゲームモードを標準でサポートしている(ベータ版では、メニューには登場するものの、いくつかのモードをプレイすることができなかった)。

インターネットを通じてDeathmatchとCapture the Flagで対戦してみたところ、これが驚くほど軽快だった。2人のプレイヤーのうち片方がホストになり、同じプロバイダー同士で対戦したのだが、シングルとまったく変わらないとまではいかないものの、最近の3Dシューティングの中では間違いなくトップクラスのレスポンスを実現していることを確認できた。大刀はQUAKE Ⅱエンジンを採用しているが、感覚的にはそれよりも反応が良いように思える。3Dシューティングの魅力として、マルチプレイが非常に重要であることがさすがに分かっている、そう実感させられる操作感覚だった。

今年発売されるタイトルの中でもトップクラスの大作になることは確実

1999年10月にION Storm社でプレス発表会が開かれたのだが、今回プレイしたバージョンはその時の開発状況からあまり大きく進歩してはいないようだ。というのも、マルチプレイに関してはほとんどの部分が完成しているものの、シングルプレイではサウンドファイルの欠落やデータの不整合などの不具合が残っていて、随所でゲームが中断してしまうという状況なのである。今回の記事は、そういった不完全なバージョンに基づいて執筆されているということを、理解しておいてほしい。

こう書くと、開発が順調にいっていないのでは? などと思われるかもしれないが、大刀では各パートごとに専門のプログラマーを置き、順次並行で開発作業を行っていることを忘れてはならない。こういった開発形態では、作業の足並みをそろえることは難しく、今回用意されたバージョンでは、たまたま中途半端な状態になっているだけと思われる。クリスマスに予定されていた発売はいったん延期になってしまったが、完成に向けて、着々と開発が進んでいるはずである。

今回、大刀が持つ独創性をあらためて確認できたわけだが、シングルプレイにしろマルチプレイにしろ、バランス調整はおろか、すべてを通してプレイすることも不可能な現状では、それがどの程度ゲームの面白さとして結実しているのか、正直なところ、いまひとつ判断し切れない。とはいえ、2000年に発売される数多くのゲームの中でも、無視できないタイトルになることだけは間違いない。

(稲垣宗彦)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★

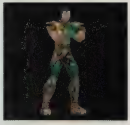
注：発売前のベータ版であることを前提とした、マルチプレイモードのみの評価です。

マルチプレイにおけるキャラクターの能力の違い

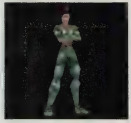
大刀では、プレイヤーの操るキャラクターに五つの能力値が設定されている。このパラメータは、対戦時にも大きく影響してくる。マルチプレイでは、プレイヤーはヒロ、ミキコ、スーパーフライの3種類の中からプレイヤーモデルを選択することができるが、それぞれの特徴によって、初期能力に差がつけられているのだ。

ヒロはATTACKとACRO、ミキコはATTACKとSPEED、スーパーフライはPOWERとVITALITYが、それぞれ最初から+1されている。言ってみれば、外見のイメージ通りの能力配分がなされているわけだ。このわずかな能力差が、実力の伯仲したプレイヤー同士の対戦で大きく影響してくることもあり得るだろう。大刀では、プレイヤーモデルを選ぶ際には視覚的な面だけでなく、その能力についても考慮しなければならないのである。

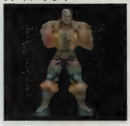
ヒロ



ミキコ



スーパーフライ







E1-Gibbler on the Roofのマップでは、なんだかピントのずれた不思議な京都の景観が楽しめる。また、ゲームを終了するときのメッセージには"harakiri"の文字が……



優秀なスタッフを率いてサーキットの知将となれ！

グランプリワールド

パソコンのレーシングゲームといえば、ドライバーとなって車を運転するというのが主流である。しかし、この「GRAND PRIX WORLD」は、F1を扱ったタイトルだが、プレイヤーが務めるのはドライバーではなく、チームの監督だ。F1グランプリ出場チームを率いて、シーズンを戦い抜くというシミュレーションゲームなのである。

F1グランプリチームの経営はストーブリーグから始まる

サーキットの華がレーシングカーとドライバーだということは認めよう。ただし、それはテレビで観戦する印象に過ぎない。実際のサーキットでは、想像を上回る人数のスタッフが、ピットでレースを支えているのだ。工具をチェックしたり、タイヤを温めたり、ノートパソコンを見つめてガソリンの残量を計算する人がいる。スタッフのだれもが自分の能力を勝利に結び付けようとしている。ピットのスタッフも、命懸けで運転するドライバーと同様に、必死になっているのだ。「GRAND PRIX WORLD」は、プレイヤーがF1チームの監督となり、このようなピットクルーを含めたスタッフ全員を統率してチームを優勝へ導く、というゲームである。

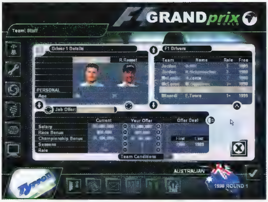
ゲームの流れは、1年間にわたってチームを経営するという大きなサイクルと、予選から本選終了までのレース中に的確な指示を与えていくサイクルの2種類がある。まず、シーズン開幕の直前に、ドライバーが所属するチームを一つ選択することから始まる。このドライバーはすべて実在する人たちである。この時点で、大胆にもドライバーをトレードできるというのが、このゲームのポイントだ。ティレルに中野信治を招いて、高木虎之介と組ませて日本人ドライバーチームを作ってもいい。また、マクラーレンにシューマッハ兄弟をそろえるというのも面白そうだ。このように、F1好きにはたまらない楽しみ方が用意されているのである。

ただし、ドライバーだけに惜しみなく資金を投入できるわけでもない。シングルプレイでは、無理をせず、年間を通して楽しめるようなバランスの取れたチーム作りをお勧めする。今回評価したベータ版ではマルチプレイが試せなかったが、おそらく、チームとドライバーの選択は、マルチプレイにおいてプレイヤーの個性を存分に発揮できるポイントとなるだろう。



Information

開発元	:ハズブロ・インタラクティブ
販売元	:株式会社マイピック
問い合わせ先	:株式会社マイピック(メディアクエスト) ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	:9,800円(予定)
OS	:Windows 95／98
CPU	:Pentium 200MHz以上
メモリー	:48MB以上
ビデオ	:3Dアクセラレーター(VRAM8MB以上)
HD容量	:200MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX 6.1以降に対応したSoundBlaster互換サウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:NXシリーズで可
発売時期	:2000年春



ゲームを始める前に、まずドライバーを選択する必要がある。リアリティーを求めるのであれば、スキルのチェックにとどめておくべきだが、ひいきのドライバーを集めて遊ぶのも楽しい



レース中の画面では、4分割したそれぞれの場所に、サーキットの状況やラップを表示するカウンターを自由に映し出すことができる

タイヤ、ガソリン、マシンのチェック 勝利のキーポイントはピット戦略だ

シーズンが始まると、レース前のマシン整備、ドライバーのコンディションチェック、予選、本選というサイクルを繰り返すことになる。チーム監督として勝利を目指すには、まず状況をきちんと把握しなければならない。ドライバーの状態が悪ければ、予選のラップ周回数は控えめにしておき、それに合わせてガソリンの搭載量を最小限にする。ピットアウトするタイミングも重要である。力量が均衡している車が前にいる場合、しばらくピットアウトは見合わせた方が賢明だ。先行車に追い付いてしまうと、タイムが伸ばせないからである。本選でのピット戦略も同様で、車のタイヤ交換とガソリン補給のタイミングを計算しつつ、ライバルの動向を加味してピットインの指示を出す。言うまでもないが、少ないガソリンの方が車重は軽くなり、車も速くなる。ライバルを追撃しているときは、ぎりぎりまでピットインを遅らせるといった工夫も必要である

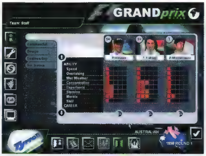
プレイヤーが的確な判断を下すために、レース中のメイン画面では、4分割で情報が表示される。パソコンのディスプレイがサーキットの様子を映し出すモニターになったような雰囲気だ。ただ、車の画像が小さい上に、サーキットマップ上では丸囲みの数字が動いているだけなので、素っ気なさを感じる。また、さまざまな情報を入手しようとすると、画面の情報表示を絶えず切り替える必要があり、非常に忙しくなる。この点はプレイヤーの好みが分かれるかもしれない。ただし、刻々と変わっていく順位と、ピット前の通過に合わせて鳴り響くF1マシンのサウンドは、ピット内の雰囲気をうまく表現している。F1が好きな人、興味がある人には、お勧めしたいタイトルだ。（杉山淳一）



ラップを表示するモニターだけは全画面表示になり、すべてのチームの状態がひと目で把握できる。ここで気になるチームを三つまでマークしておけば、4分割の画面でもそのチームの動向を常にチェックできる

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

注：ベータ版のため未実装



ファーストドライバー、セカンドドライバーの決定は監督が行うが、選手のランクに明確な線引きをするという残酷な仕事である。ただし、現実と違ってスポンサーの意向を気にしなくていい

ゲーム中に登場するこのドライバーに注目せよ

GRAND PRIX WORLDでは、登場するチームやドライバーはすべて実名である。その中から注目すべきドライバーを紹介しよう。

Michael Schumacher



1994、1995年のワールドチャンピオン。1999年は不運が続き、かつての栄光にも陰りが出てきた

Ralf Schumacher



1996年のフォーミュラ・ニッポンのチャンピオンで、日本のF1ファンから非常に親しまれている。Michael Schumacherの弟

Mika Hakkinen



1998、1999年のワールドチャンピオン。Ayrton Sennaを追い続けた若きドライバーが、現在は追われるベテランとなった

Jean Alesi



フェラーリとの蜜月時代を経て、1999年はザウバーのファーストドライバーとなる。優勝未経験の彼にチャンスはあるのか？





人心のよりどころとなる神殿(画面右上)を、街の中心に建設してみた。美しい街並みを造っていくのも、ファラオのプレイスタイルの一つ

ナイル河沿岸で民の街を導き繁栄させるシミュレーション

ファラオ

完全日本語版

～古代エジプト建国シミュレーション～

「ファラオ」は、悠久の時を流れてきたナイル河、エジプト神話、巨大ピラミッドなどの神秘的な要素がたっぷり詰め込まれたシミュレーションだ。街の発展と民の繁栄を目指して、魅力ある街づくりをしていく過程が楽しめるタイトルである。

まずは生活基盤を作っていくことが先決

地中海に流れ込むナイル河沿岸に発展したエジプト文明は、メソポタミア、インダス、黄河と並んで4大文明の一つとして数えられる。“エジプトの母”と呼ばれてきたナイル河は、肥えた土壌を沿岸地帯にもたらしてきた。この地域を舞台に、プレイヤーはエジプトの王“ファラオ”となって、街を建設し、発展させていく。「ファラオ」は、いわば「シムシティ」と同じタイプのゲームなのだ。

街を発展させるためには、人々を集めなければならない。そのためにも、これらの人々が生活していくのに必要な、食料や住居、仕事などを、未開の土地ナイル河沿岸につくり出していくのである。特徴的なのは、一人ひとりのキャラクターがちょこまかと動き回り、作業をしている状況が把握できる点だ。このあたりは、「THE SETTLERS」シリーズのようなリアルタイム戦略シミュレーションに似ている。

人々の住居を造ることから、街づくりの第1歩が始まる。住居のそばには、生活水となる清潔な水を用意するために、井戸を設置しなくてはならない。また、生きるための食料確保も重要だ。食料を生産する手段は、数種類用意されている。ナイル河のはんらん(年に1回必ず起こる)で生成される豊かな土地を生かして穀物を収穫したり、砂漠地帯にいるダチョウを狩猟したりと、マップによって有効な手段が異なっているのだ。

そして、ある程度街が発展してくると、火災から建物を守るための消防士詰所や、街の治安を守るための護民官詰所、倒壊しやすい大規模な建築物を修復するための建築技師詰所なども必要になってくる。さらに、マラリアなどの疾病が広まらないように、医者や薬屋も欠かせない。

住宅地では、付近に市場や作業場などの騒音を発する建築物があると、人々は離れていってしまうことも考えなければならない。快適な環境をつくれば、おのずと人々は集まってきて、街は発展していくだろう。

より魅力的な街へと発展させるための楽しい要素

さて、生活基盤ができたら、街をさらに魅力的にするために、さまざまな要素を盛り込んでいくことも必要だ。街の魅力が上がると、さらに多くの人々が集まってくる。

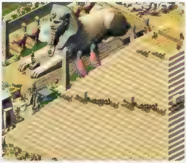
例えば、祭りを開催することで街の魅力は上がる。ファラオは、エジプトが舞台となっているので、人々の信仰対象はエジプト神話に登場する神々だ。神殿を造り、神をあがめるために祭りを開くと、神は人々に対して、直接的で強大な力を発揮してくれることがある。農耕とナイルの神“オシリス”を信仰した場合では、年1回の穀物の収穫を大いに増産させてくれるのである。その逆に、あまり祭りを開かないと、神々の機嫌を損ねてしまう場合もある。穀物の減産だけでなく、最悪のケースではまったく収穫できなくなったりもするのだ。こうしたゲーム中のアクシデントに人々の信仰心を使っている部分は斬新(ざんしん)で、ファラオの特徴の一つと言えるだろう。

また、カナンなどの敵国の侵攻に対して街を守るためには、軍隊も必要だ。ファラオには、歩兵、弓兵、戦車兵、軍船などの軍用ユニットが用意されている。強力な軍隊に守られた街では、人々は安心して暮らせることだろう。

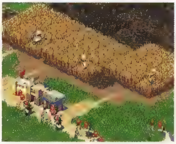
最終的な目標は、王の墓標となるピラミッドやオベリスクといったシンボルの建設だ。これらの巨大な建造物は、簡単に作成することはできないが、完成した時には、雄大なファラオ王としての偉大さを示せるのだ。

プレイヤーの意図しない操作ミスを取り消す機能が付いていたり、プレイヤーの行政に対して助言をしてくれる監督官が用意されていたりと、操作性に関してはじゅうぶんな水準に達しているだろう。マルチプレイには対応していないが、一味違った街づくりが楽しめる本作は、じっくりと自分好みの箱庭タウンをつくれるタイトルだ。　(中島　渉)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★



これぞエジプトといった感のある巨大なピラミッドとスフィンクス。完成させるためには、膨大な時間と労力が必要となる



ナイルは、毎年必ずはんらんし、その後には肥えた土地が広がる。その土地を利用して農耕を発達させていこう。つぼを頭に載せた人々は、周辺からこの街へと移住してきたばかりだ。人口がさらに増加した瞬間である



監督官による街の状況の分析は、ひと目で分かるようになっている。街の問題点を探し出し、随時対処していこう

エジプトの神々たちをあがめる神殿



農耕とナイルの神“オシリス”
地中から現れるすべての生命をつかさどる。豊かさの神“セベク”、再生の神“ミン”も共にあがめなければならない



王国の神“ラー”
交易や旅を容易にする力を持つ。正義の女神“マアト”、ファラオの神“ホルス”と共に現れる



職人の神“プタハ”
人々に力を貸して、仕事が早く終わるようにしてくれる。太陽の神“アモン”、知恵と学習の神“トト”の力も得ることができるだろう



破壊の神“セト”
セトの力添えがあれば、初陣の戦士でさえも歴戦の勇者のように戦える



住居の女神“バステト”
人々の生活向上に力を貸してくれる。いやしの女神“イシス”、喜びと愛と祝祭の女神“ハトホル”も手助けしてくれる

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Impressions社
販売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	9,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 133MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	640×480ドット以上、16ビットカラー対応ビデオカード(メモリー2MB以上のSVGA互換カード推奨)
HD容量	460MB以上(600MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows対応サウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	NXシリーズで可
発売時期	1月28日



舞台は陸、海、そして宇宙へ
大規模な文明発展シミュレーション

シヴィライゼーション：コール・トゥ・パワー

完全日本語版

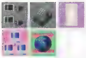
シリーズ累計250万本以上の販売数を記録した大ヒットシミュレーション「CIVILAZATION」の第3弾、「コール・トゥ・パワー」の完全日本語版が登場。前作をはるかに上回るアイテムやイベントが追加され、都市開発の舞台は海、宇宙にまで広がり、壮大なスケールでゲームが展開していく。

エイリアンの誕生など ユニークな勝利条件も

国を繁栄させつつ、敵文明を滅ぼすタイプのシミュレーションゲームといえば、最近のものでは「Age of Empires」シリーズなどが一般的に知られている。これらのゲームはリアルタイム制であり、少しでも気を緩めると、たとえコンピューター相手でも負けてしまう。ゲームの系統としては、この「CIVILAZATION」シリーズも同じ部類に入るが、大きく異なるのはリアルタイムではなくターン制だということだ。複数の作業を慌しく短時間に実行する必要はなく、じっくりと腰を落ち着かせて戦略を練ることができ、現在でも根強いファンがいる。この「シヴィライゼーション：コール・トゥ・パワー」は、ネットワーク対応となったシリーズ3作目の完全日本語版だ。

ゲームの目的は、人類の指導者として、紀元前の大地から始まる文明を繁栄させることにある。勝利条件は、敵の文明を滅ぼすか、紀元後3000年まで存続し、文明を最大に繁栄させることである。この二つは分かりやすいが、もう一つ、異色の勝利条件として“エイリアンを誕生させる”というものがある。文明を発展させていくと、その開拓地は陸や海だけにとどまらず、宇宙にまで広がる。そこで、エイリアンのDNAを入手し、クローンエイリアンを生み出すのだ。もちろん、そこまで科学を発展させるのは、並大抵の努力ではままならない。

いかに文明を発展させるのか。そして、最終的な目的は、敵文明の侵略か、それとも科学の発展なのか。このように何を目指すかを選択できることが、CIVILAZATIONの楽しさであると言える。



Information

開発元	：アクティビジョン
販売元	：株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	：株式会社サイバーフロント ユーザーサポート 052-779-6549
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上 (Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：800×600ドット、256色以上
HD容量	：90MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応サウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中



ある程度進化すると、“不思議”（特別な建物や知識）を創造できる。これは、ゲーム中で一つの文明に一つだけ創造が許される。また、ほかの文明よりも先に創造できた者だけが、その恩恵を受けられるのだ。不思議を創造すると、その効果を表すムービーが再生される



特産品（マップ上に配置されたアイコン）の商用ルートを確立すると、収入が上がる。都市と都市とを結ぶ青い線が商用ルートだ。商用ルートの確立には、商隊（キャラバン）が必要になる。ゲーム進行によっても異なるが、特にカニが高値で取引される

開拓、内政、戦闘のバランスをうまく取りつつ国を広げろ

ゲーム前半は、とにかく国を広げることが必要となる。まずは、首都となる都市を建設する。都市を建てる場所は、周りに資源や食料があり、特産品（動物や食料など）がある所が望ましい。民兵などの軍事ユニットを作成し、周りを索敵しよう。序盤に作成できる軍事ユニットは、敵の都市を攻め落とせるほど強力ではないので、防御、索敵用のみにしておくのが無難だ。なるべく早めに2、3の都市を建てておき、後は索敵、防御を行うのが序盤のセオリーと言える。しかし、多少奇抜な戦略を用い、騎馬弓兵を複数まとめて、いきなり敵都市に攻め込むというのもいいかもしれない。もちろん、成功する確率は高いとは言えないのだが。

また、新たに加わった面白いユニットとして、奴隷商人がある。このユニットは、戦闘能力を持たない敵の開拓者や市民を捕まえ、自国の奴隷を増やすのだ。このユニットをうまく活用して国力を増強するという手もある。

ある程度国力がついてきたら、手薄な敵都市に攻め込む準備をしたり、都市を発展させたりと、戦略はプレイヤー次第で変わる。自由度が高い分、プレイヤーの戦略の違いが顕著に現れるのだ。ここが腕の見せどころだろう。

マルチプレイは、IPXやTCP／IPでのLAN接続以外に、インターネット上に専用サーバーが用意されており、対戦相手を募ることができる。ただ、ターン制のため、ほかのプレイヤーの行動が終わるまで、都市の状態変更などはできるが、ユニットは動かせない。ゲーム中でのチャット機能も欲しいところだ。また、対戦自体が短時間で終わるようなことが少ないので、どちらかといえば見知らぬ相手とではなく、親しい仲間内でプレイするたぐいのゲームだと言える。（葉雪静岡）

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★
総合評価	★★★



都市や文明にイベントが起きると、画面左にアイコン表示されるので、クリックして内容を確認する必要がある。他国からの外交も、アイコン表示で知らされるので、見落とさないようにしよう

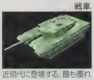
多様なユニットとテクノロジー

開拓者



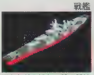
都市を建設できるユニット。奴隷商人には気を付けよう

戦車



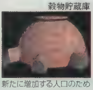
近現代に登場する、最も優れた陸上での軍事ユニット

戦艦



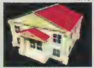
ほとんどの船を一撃で撃沈する海の王。陸上砲撃も可能

穀物貯蔵庫



新たに増加する人口のために、備蓄した食料を供給する

銀行



換金所などを提供し、都市のゴールドを50%増加させる

ゲノム・プロジェクト



遺伝子改良が発達して、すべてのユニットのヒットポイントが向上する

SUPREME Snowboarding



ワールドカップの競技種目にもなっているハーフパイプ。文字どおり、パイプを半分に割ったようなコースで技を競い合う

美麗なグラフィックのコースでリアルなスノーボード競技を体感

スープリーム スノーボーディング

華麗な決め技を披露できる大会モードや8人のスノーボーダーと競い合うチャンピオンシップモードなど、多彩なスノーボード競技が体験できる「SUPREME SNOW BOARDING」。3Dグラフィックで再現された美麗なコースは、あたかも実際にスノーボードをしているかのような気分にさせてくれるだろう。

現実には難しい ハイレベルな技を競い合おう

毎年カラフルなウエアが登場し、ファッションショーも開催されるなど、華やかなイメージの先行するスノーボード。競技の方も、ジャンプ時の姿勢やスムーズな着地など、観客に“見せる”部分の人気が高い。

この「SUPREME SNOWBOARDING」も、“ビッグエア”(技の難易度や着地時の姿勢を競う)や“ハーフパイプ”(パイプを半分に割ったようなコースで、限られた時間内に派手な技を披露する)などの競技が用意されている。この技を競い合う“大会モード”はマニアックで難しく、充実感を得るには相当な練習が必要だろう。しかし、本物のスノーボードをやっている人なら、現実には出せない大技に挑戦できるため、かなり楽しめそうだ。

このゲームでいちばん面白いのは、実は、メインの要素でもある“チャンピオンシップモード”だ。まるで車のレーシングゲームのように、8人のスノーボーダーが同時に滑降し、チェックポイントをクリアしながらゴールへ向かう。少しでもライバルより前に出ようと、斜面を落ちていくようにひたすら滑走するのだが、基本的に操作できるのはキャラクターの姿勢だけなので、微妙なコントロールが勝敗を左右する。コース上には、ジャンプ台や立ち木などの障害物が用意されており、難易度はかなり高い。見掛けはかっこいいが、冷静に考えればこれほど危険要素の多いレースは、現実にはないかもしれない(笑)。この作品は、実はファッショナブルなテイストに覆われた、雪上暴走ゲームなのだ。

雄大な自然との一体感が味わえる スピーディーなレースモード

チャンピオンシップモードでは、斜面での姿勢やジャンプした後の着地のテクニックが速度に影響する。速度を上げたり、進路を変更することはできるのだが、車のレーシングゲームのような、微妙な調節は難しく、この種のゲームに慣れた人にとっては多少もどかしさを感じるかもしれない。しかし、地形を巧みに読み取って、コースを完ぺきにクリアした時のそう快感は実に気持ちの良いものだ。まるで自分が大地と一体になったような満足感を得ることができるだろう。この気持ちをさらに盛り上げてくれるのが、美しい3Dのグラフィックだ。レース終了後にはリプレイが流れるようになっており、その映像も、ボードの接地面からかき出された雪が、スプレー状に舞うように演出されていて、つい見入ってしまうだろう。同じコースでも昼と夜の二つの設定が用意されており、昼間の設定では、太陽の光がさんさんと降り注ぐ健康的なコースだが、夜の設定にすると、民家の明かりがロマンチックなまったく印象の違うコースになる。

手前と遠方の風景の描き分けも絶妙で、滑走している時は地形が自分に迫ってくるような迫力があり、ジャンプした時には、一瞬にして大地のパノラマが目の前に広がっていくのだ。

サウンドのエフェクトも素晴らしい。乗りの良いBGMも心地良いが、ぜひBGMをオフにしてプレイしてほしい。雪原を吹き抜ける風の音や、キャラクターの風を切る音が臨場感を盛り上げてくれる。また、凍結した路面の登場するコースでは、通過する時にじゃりじゃりとした固めの音がするなど実にリアルで、キーボードの手触りまで変化したように錯覚するほどだ。

マルチプレイは、LANやインターネットを使って、最大8人までのレースが可能だ。なお、今回は、サーバーが立ち上がっていなかったため、評価はできなかった。

レースだけでなく華麗なテクニックも楽しめるSUPREME SNOWBOARDINGは、スノーボーダーだけでなく、幅広いゲームファンにお勧めできるタイトルだ。　（杉山淳一）

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★
総合評価	★★★★

注　原稿執筆時、サーバーが用意されていなかったため未評価

ボードはすべて本物が登場

プレイヤーがコース状況に合わせて選ぶボードは、実際に販売されているブランドのものだ。

Original Sin社“Twister”



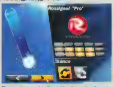
プロの競技で集められたノウハウを投入し、製造されたもの。雪面コンタクトの性能を高めた設計が売りだ

Rossignol社“Stylus”



プロのスノーボーダー向けに最新の技術を投入して作られたもの。ショートボディーのため小回りが利く

Rossignol社“Pro”



Rossignol社のオフィシャルチームの選手が考案したボード。カーボン素材を使った軽量で固めのセッティングが売り

Salomon社“FRS”



高速安定性を重視した、雪面への食い付きが良いモデル。上級者向けのボードだ



Information	
開発元	：Infogrames社
販売元	：株式会社P&A
問い合わせ先	：株式会社P&A 042-525-9501
価格	：6800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：PentiumII 333MHz以上 (PentiumIIIのインターネットSSEに対応)
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：DirectX7.0に対応のビデオカード
HD容量	：350MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectXに対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売予定日	：2000年1月28日



本作品は、3Dグラフィックで描かれたリアルなコースでプレイできるのが売り。実際にスノーボードをしているかのような錯覚に陥るほど完成度は高い



ナイトレースは、月に照らされた雪面や、街灯に浮かび上がる景色が幻想的な雰囲気を醸し出している



コースを高速で通過してハイジャンプしたところ。視点が滑らかに上昇し、開放感のある景色が広がる

アメリカ海軍の多機能戦闘機が航空母艦戦の新時代を切り開く

F/A-18

「F/A-18」は、アメリカの艦載機“F/A-18E Super Hornet”を題材にした、Jane's Combat Simulations社の最新作である。同社の作品「USAF」のような初心者向けのフライトシミュレーターとは一味違う、熱い戦場がプレイヤーを待っている。



ゲームの舞台となるのは、北ヨーロッパ諸国である。Digital Image Design社の「EF2000」と同じ地域だが、それと比べると、グラフィックが格段に美しい。解像度は1024×768ドット表示まで対応している

空母オペレーションを見事に再現した素晴らしい完成度を誇る作品

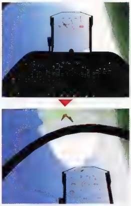
Jane's Combat Simulations社からF/A-18E Super Hornetを題材にしたフライトシミュレーター（以下、FS）が登場する。内容的には、同社が開発した「F-15」をベースに、さらに改良を加えており、基幹となる部分は非常に良くできている。F-15で目に付いた問題点はきっちりと改善され、完成された仕上がりになっている。

「F/A-18」は、F/A-18E Super Hornetを扱うFSだけに、空母を使用した作戦を忠実に実行できるのが特徴だ。筆者がプレイしたFSの中では、空母を使った着艦や発艦のリアリティーにおいて、F/A-18に匹敵するタイトルはなかったと言ってよい。空母シミュレーションファンが名作と呼んだ、Microprose社の「FLEET DEFENDER:F-14 TOMCAT」を超える出来だと言えば、古くからのFSファンの方には分かっていただけるであろう。

今までのFSは、“着艦とは制御された墜落である”ということをプレイヤーに感じさせてくれるものがほとんどなかった。しかし、F/A-18の着艦は、まさに前述の言葉どおりだ。スティック入力に対して少し遅れて戦闘機が反応し、数百km/hの速度のまま、わずか十数メートルのエリアに壊れることなく接地していく。これらの挙動が、サウンドやグラフィックを通じて見事にプレーヤーに伝わってくるのだ。

ほかにも、“カタパルト”（離陸用の航空機射出機）は同時発艦が起きないように制御されており、また、FSではほとんどなかった“ミートボール”（着艦用の方向指示器）も実装されている。護衛艦の甲板からは哨戒ヘリコプターが飛び立って、周辺を見張り、イージス艦（防空機能を搭載した艦船）はVLS（垂直射出機）から対空ミサイルを発射する。このように、空母団をきちんと再現することで、その中で重要な位置を占めるF/A-18E Super Hornetの存在が浮き彫りになるのだ。このあたりの演出が絶妙で、プレイヤーをゲームの世界へ引き込んでゆく。

キャンペーンやシングルミッションでは無線音声が飛び交い、臨場感は抜群だ。無線では、判別不能な英語があまり使われないので、ヒアリングに自信がなくても、雰囲気はじゅうぶん伝わってくる。



敵はロシアの戦闘機“Su-33”。すれ違いざまにミサイルを撃ち込み、撃破した瞬間だ

充実した機能を備えたミッションビルダーも搭載

F/A-18には、全操作を任意のキーにあらためて割り当てることができる機能が実装されている。総数150を超える操作を一度で覚えることは不可能だが、使い慣れたキーに割り当てることで、この労力を軽減できるというわけだ。

ゲームモードの構成は、F-15に似ている。キャンペーン、シングルミッション、インスタントアクション、マルチプレイのFS4大ベーシック要素に加え、多彩な機能を持つミッションビルダーを搭載。正直なところ、このミッションビルダーは、かなりのFS好きでない限り、完全に使いこなすのは至難の業だ。マルチプレイ用協力ミッションなども作成することができ、シングルプレイ時のAI機との連携も細かいところまで設定できる。かなり手ごたえのある内容だ。

マルチプレイは、原稿執筆時にはISDN接続での1on1対戦しか試せなかったが、小刻みなワープ現象が起きており、人数が増えた場合、多少の不安が残る。なお、弾数が無限というF-15で不評だった点はこのゲームでは改善されている。それに関しては評価できるだろう。

そのほかにも、F/A-18には、ここでは書き切れないほどの多くの魅力が詰まっている。FSの大作であることには間違いない。ぜひ、実際にプレイして、この作品の素晴らしさを感じてほしい。

（Warren大尉）



至近弾でもダメージは極めて大きい。MiG-31に攻撃を食らわせ、粉砕した瞬間である

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★



Information

開発元	：Jane's Combat Simulations社
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：7,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium II 266MHz以上（Pentium II 350MHz以上推奨）
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：Direct3D対応の3Dアクセラレーター（VRAM 4MB以上）
HD容量	：250MB以上
CD-ROMドライブ	：6倍速以上
サウンド	：DirectSound対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：2000年2月17日



F/A-18では、着艦が非常に難しい。降下速度が少しでも速くなると、ギアが折れてこのとおりになる。ただし、初心者のために、自動着艦モードも用意されている



PadLockビューへの切り替えも可能となっている。「FLANKER 2.0」のように、パイロットに首振り限界の概念が導入され、物理的に首を振ることができない範囲に敵機が逃げ込むと、PadLockが解除される





破損してボコボコになったFord Escort WRC。ダメージの表現も凝っており、ぶつけると、どんどんへこんでいく。車の性能にも影響してくるので、乱暴な運転はタイムに響く

世界各国を転戦するドライバーとなり
WRCの過酷なシーズンを戦い抜け

ラリーマスターズ

「RALLY MASTERS」は、オールマイティーな内容のラリーゲームである。ラリー本来の面白さを追求しつつ、ゲームならではの楽しさも維持している。リアリティーとゲーム性が融合した、バランスの取れた作品だ。

初心者から上級者までが楽しめる万能なゲームモード

「RALLY MASTERS」は、WRC(World Rally Championship:世界ラリー選手権)を題材にしたレーシングゲームだ。Toyota Corolla WRCやPeugeot 306 Maxiといった、WRCの名車が17台以上登場し、その中から好みの車を選択してレースに参加することになる。普通、ラリーというものは、タイムを競って順位を決める競技であって、全車一斉にスタートしてゴールを目指すものではない。ラリーをシミュレートしたゲームは、このルールにのっとることが基本である。しかし、RALLY MASTERSでは、いくつかのゲームモードにおいて、このルールが採用されていない。車が一斉にスタートすることで、ライバル車とラインを取り合いながら熱いバトルを繰り広げるという、レーシングゲームの王道的な楽しみ方が用意されているのだ。

もちろん、ラリー本来の面白さを強く求めるプレイヤーのために、きちんとしたラリーモードも用意されている。SS(Special Stage)を走り抜けるタイムを競い、時間内で修理を済ませて次のSSへ進むモード。また、現実のラリーのSSS(Super Special Stage)と同様に2台並んでスタートし、分離帯で仕切られたコースにおいて、互いにベストを尽くして戦うモード。このようなWRCマニアの心をくすぐるゲームモードもあるのだ。後述する車の挙動の再現度が素晴らしいことも考慮すると、“初心者から上級者までが楽しめる”ということを意図して開発されたと思わせる内容である。

車の挙動をリアルに再現 グラフィックもハイクオリティー

RALLY MASTERSは、車本来の動きを見事にシュミレートしている。車を“操縦する”ことの難しさがうまく表現されており、ラフなアクセルワークを行えば簡単にスピンしてしまい、雪のステージでは車を思いどおりに操れなくなる。また、車種による違いも再現され、FF車の曲がりにくさ、FR車の制御の難しさなど、車好きのプレイヤーをじゅうぶん納得させる仕上がりだ。

「MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP」はグラフィックの素晴らしさに定評があるが、それと比べると、RALLY MASTERSのグラフィックは多少見劣りする部分がある。しかし、遠景の美しさや光源処理などは、じゅうぶんな出来栄えであると言えるだろう。

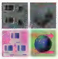
サウンドに関しては、今回評価したアルファ版では全車種のエンジン音が同じに聞こえ、雰囲気の違いは感じられなかった。また、操作性についてだが、筆者のハンドルコントローラーでは操作に対する反応が過敏だったため、SSSの狭いコースを自在に走行するのは難しく感じた。感度調整を行うオプションを用意するなど、製品版での改善を期待したい部分である。なお、試しにゲームパッドで操作してみたところ、それほど操作感は悪くなかったということは付け加えておきたい。

残念な点について述べたが、コクピット視点でハンドルコントローラーを使用してプレイしてみれば、上記の不満は吹き飛んでしまうだろう。それほどラリーのリアルな雰囲気が伝わってくるのだ。コクピットの作りも凝っており、車種ごとにグラフィックや視点の位置にも変化をつけている。標準では後部上方外部視点となっているが、スピード感や雰囲気を味わいたいのであれば、コクピット視点でのプレイを強くお勧めする。ラリードライバーの気分が味わえるのは間違いない。

(Warren大尉)

Skoda Octavia WRCで狭いコースを爆走している最中に、テールが流れた瞬間。パワーがある車の宿命とも言える“パワースライド”をうまく演出している。ラフなアクセルワークは厳禁だ





Information

開発元	:Digital Illusions社
販売元	:マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	:マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	:未定
OS	:Windows 95/98
CPU	:未定
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:DirectX 6.1以上に対応したビデオカード
HD容量	:未定
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX 6.1以上に対応したサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:NXシリーズで可
発売時期	:2000年2月



実際のラリーでは、時間を空けて各車がスタートするが、RALLY MASTERSには、同時スタートのモードも用意されている

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★
総合評価	★★★★

注:アルファ版のため未実装



雪道のステージを疾走するToyota Celica GT4。雪上では、車をコントロールするのが非常に難しい。豪快なステアリング操作でねじ伏せるか、繊細なアクセルワークで切り抜けるかは、プレーヤーの腕次第だ

世界14ヵ国を転戦した1999年度のWRC全ラウンド

ラウンド	名称(開催国)
第1戦	モンテカルロラリー(モナコ)
第2戦	スウェディッシュラリー(スウェーデン)
第3戦	サファリラリー(ケニア)
第4戦	ラリーポルトガル(ポルトガル)
第5戦	カタルニアラリー(スペイン)
第6戦	ツール・ド・コルス(フランス)
第7戦	ラリーアルゼンチン(アルゼンチン)
第8戦	アクロポリスラリー(ギリシャ)
第9戦	ラリーニュージーランド(ニュージーランド)
第10戦	ラリーフィンランド(フィンランド)
第11戦	チャイナラリー(中国)
第12戦	ラリーサンレモ(イタリア)
第13戦	ラリーオーストラリア(オーストラリア)
第14戦	ラリーオブグレートブリテン(イギリス)

1999年のWRCシリーズは、上記の14戦で争われた。年間16戦で争うF1に匹敵するほどのラウンド数である。いてつく寒さのスウェーデン、フィンランドから、しゃく熱のケニアに至るまで、さまざまな国で開催されていることが分かる。それだけに、レースの過酷さがうかがえる。

MECHWARRIOR 3 PIRATE'S MOON

ただの追加シナリオではない Mechに新たな力を吹き込むエネルギーなのだ

メックウォーリア3：パイレーツ ムーン

重厚なMechの動き、せん光と共に照射されるレーザーなどの洗練されたグラフィック、地に響き渡る歩行音をはじめとするサウンドエフェクトによって、「MECHWARRIOR 3」はロボットが好きなプレイヤーにとってたまらない魅力のあるゲームとなっている。そして、Mechファンに新たなる刺激を与えるために、エキスパンションパック「MECH WARRIOR 3：PIRATE'S MOON」が登場したのだ。

二つの側面を持つ 新たに用意された濃厚なシナリオ

「MECHWARRIOR 3：PIRATE'S MOON」（以下、PIRATE'S MOON）は基本的に、「MECHWARRIOR 3」（以下、MECH 3）の追加シナリオであると考えてもらえばいい。MECH 3の原作となっているボードゲーム「BattleTech」は、もともと星間戦争を舞台にしている。それだけに、いろいろな惑星で同時にいくつもの戦闘が行われているわけで、PIRATE'S MOONのようなシナリオが後から追加されていくのは、MECH 3の自然な流れと言える。今回は、惑星ベールが舞台となっている。この星は、熟練Mech乗りで構成された海賊たちに占拠されようとしており、彼らの狙う物資供給ラインとなっている基地を護衛したり、海賊たちとその基地を撃滅するといったミッションが基本となる。

さすがに後から追加されたシナリオだけあって、難易度は高めに設定されている。最初のミッションからいきなり味方機に指示を出す必要があったり、Jump Jetを用いた“がけ越え”をやらされたりと、プレイヤーは大忙しだ。初心者には厳しい展開が待ち構えているので、もしPIRATE'S MOONをプレイすることを考えているなら、一度MECH 3をクリアして、Mechの操縦に慣れておくことをお勧めしたい。ちなみに、シナリオは片方の陣営の立場だけでなく、海賊となって暴れる立場でもプレイ可能となっている。どちらをプレイするかは、プレイヤーの好み次第だ。



海賊側を選んでプレイすることもできる。このミッションでは、いきなり2機のMechを従えて、補給基地の強襲作戦を行う



重厚なMechの動きを存分に堪能できるPIRATE'S MOON。ゲームシステムやグラフィックがMECH 3からさらに進化し、完成度はかなり高くなっている



スタート直後から、渓谷をJump Jetで飛び越えるようなシュチュエーションが待ち受けている

特殊な環境での戦闘を実現 新たな武装とMechも大充実

PIRATE'S MOONでは、いくつかの武器とMechが追加されている。武器に関しては、Light Machine GunやHeavy Laserなど、もともとMECH 3にあった武器の改良兵器もあるが、40発もの中距離ミサイルを一斉発射できるMRM 40や、X-Pulse Laser、Thunder Boltなどの新兵器も数多く登場する。一方、Mech本体は、AnnihilatorやDaishiと同じ100トン級MechであるAtlasを筆頭に、Awesome、Centurion、Clint ⅡC、Masakari、Ryokenという6機の新しい機体が追加された。これによって、MECH 3のもう一つの楽しみである、自分が乗るMechをカスタマイズするという楽しみの幅が、大きく広がったと言える。



新たに追加された武器も多い。中でも、MRM 40はその圧倒的な弾数に驚くこと間違いなしだ

このほか、夜間などの特殊な環境下での戦闘も新たに体験できるようになった。それに伴なって、夜間専用のヘッドライトを点灯（Ctrl＋Hキーで切り替え）することができたりと、新規にいくつかのコマンドが追加されている。また、攻撃や爆発、クレーターから噴き出る炎などのエフェクトが、さらに迫力ある表現に進化している。中でも、夜間戦闘での光学兵器の撃ち合いは必見だ。



数少ない100トン級のMechに、新たなる機体が追加された。その名もAtlasだ

なお、マルチプレイでは、一つ、あるいは二つの基地を守りながら敵基地を撃破するという、Capture the Flagのようなルールがいくつかサポートされた。このため、ただ敵を破壊するだけというデスマッチの単調さが消え、多彩なマルチプレイが楽しめるようになっている。

このように、さまざまな点で惜しみない改良が施されているPIRATE'S MOONは、ただのエキスパンションパックではない。MECH 3のファンだけでなく、SFロボット好きのプレイヤーは、ぜひプレイしてほしい。　（Yuki-kaze!）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

Information

開発元	：Zipper Interactive社
発売元	：MicroProse社
価格	：$29.95(US)
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 200MHz以上（PentiumⅡ 300MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：640×480ドット以上（1024×768ドット以上推奨）／2MB以上のメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	：350MB以上（535MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

気になるインストール方法は？

PIRATE'S MOONのインストールを進めていくと、画面に“MECH 3のCD-ROMを入れてください”というメッセージが表示される。ここでMECH 3のCD-ROMを入れればインストールが完了し、プレイできるようになる。先日発売された完全日本語版のMECH 3を持っているプレイヤーは、完全日本語版のCD-ROMがこれに対応しているかどうか、気になるところだ。結論から言うと、残念なことに認識はされず、PIRATE'S MOONをインストールすることはできなかった。ぜひ、一刻も早く完全日本語版対応のPIRATE'S MOONが発売されてほしい。なお、PIRATE'S MOONをプレイするためには、MECH 3がインストールされている必要はない。

特集1

続編・話題作が続々登場 パソコンゲーム高密度攻略

今月は、民間航空機フライトシミュレーター「Flight Simulator 2000」、人気の3Dアクション「トゥームレイダー：ラスト レベレーション」、大作RPG「ULTIMA IX：ASCENSION」の3本を徹底的に攻略。いずれも、それぞれのジャンルで評価の高いシリーズの最新作だ。そのほか、前号では紹介し切れなかった「THE WHEEL OF TIME」のマルチプレイの情報も併せて掲載する。

2種類のマルチプレイモードの徹底攻略とマニュアルにはない設定まで分かる用語解説 066

THE WHEEL OF TIME

文／西尾ゆき

初心者でも自在にセスナが操縦できる基本操縦講座 056

Flight Simulator 2000

文／Fuji教官





ララのアクション一覧と“なぞ解き”の解説 062

トゥームレイダー：ラスト レベレーション

文／M-husky





中盤までのクエストをゲーム展開に合わせて紹介 070

ULTIMA IX：ASCENSION

文／下村隆善

大空を飛び回るための基本操縦講座
これさえ読めば初心者でもフライト可能

Microsoft Flight Simulator 2000

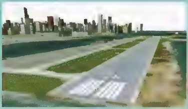
ついに発売された民間航空機フライトシミュレーターの決定版「Microsoft Flight Simulator 2000」。今月号と4月号の連続2回の特集で、この本格派フライトシミュレーターの魅力を深く掘り下げていく。今回は、初めてこのゲームをプレイする人でも、すぐに自在な飛行が楽しめるようになる基本操縦ガイドをお届けしよう。

ゲーム起動後にすぐ実践できる セスナ182Sでの完全フライトガイド

プレイしながら覚える 操縦系と計器システム

「Microsoft Flight Simulator 2000」(以下、FS2000)のフライトモードを起動すると、セスナ182Sがメイグス空港の36番滑走路に置かれた状態になっている。セスナ182SのエンジンはONになっており、離陸準備が済んだ状態だ。

今回の特集記事は、この状態から訓練できるように解説している。誌面とゲームが連動した実践的な訓練で、分かりやすく飛行技術を身に付けてもらえれば幸いである。なお、ここではフライトシミュレーター(以下、FS)の楽しさを最大限に味わうために必要なジョイスティック、ラダーペダル、スロットルの3点セットでの操作を前提に説明していく。もちろん、ジョイスティックの代わりに民間航空機FSに最適なフライトヨークを使用してもいいし、マイクロソフト サイドワインダー フォース フィードバック プロでも快適にプレイできる。



シカゴの街外れの近海に浮かぶメイグス空港。今回の飛行訓練はここで行う

注：記事中の操作キーは、キーボードの種類によってはほかのキーに変わることがあります。詳しくはマニュアルを参照してください。

機体の各部に位置する操縦系のチェック

① 外部VIEWでの機体確認

まずは、Sキーを2回押して外部VIEWにしてみよう(Sキーを1回押すと管制塔から自機を見たVIEW、2回押すと通常の外部VIEW、3回目でコックピットVIEWに戻る)。

セスナ182Sは、単発のプロペラを装備し、着陸脚が固定式の軽飛行機であることが分かる。各VIEWでは、テンキーの1～9を押すと、好きな方向から見ることができる。拡大／縮小は－／＝キーだ。



外部VIEWで見たセスナ182S。この写真では分かりにくいかもしれないが、右側の席にパイロットが座っているのが見える

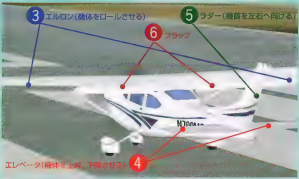
右旋回したい場合は、このようにテンキー9を押し続けて、右前方の視界を確保すると見通しが利く

② プロペラ動作の確認

操縦系の動作を外部VIEWで確認してみよう。スロットルを軽く前に倒すとプロペラの回転が速くなり、手前に戻すと遅くなる。ここではパーキングブレーキがかかっているので機体は動かないが、速度の調整はこのスロットルで行う。

③ エルロンの確認

視点を機体の後方へ移動して、スティックを左右に倒してみよう。主翼外側の翼(エルロン)が互い違いに動くはずだ。飛行中はこの操作によって機体を傾け(ロール)、目的の方向へ旋回することが可能になる。



④ エレベータの確認

スティックを前後に倒すと、水平尾翼(エレベータ)が上下する。この動作により機首が上下し、機体は上昇したり下降したりする(スティックを押すと下降、引くと上昇する)。

⑤ ラダーの確認

ラダーペダルを踏み込むと、垂直尾翼(ラダー)が左右に動く。これは、左右の向きの微調整や、旋回による滑りを抑えるのに使用する。なお、"リアリティの設定"で"オートラダー"が有効になっていると、スティックの動きにラダーが連動する。

⑥ フラップの確認

F7キーを何度か押してみよう。主翼内側の後ろの部分(フラップ)が少し下がるはずだ。これは、翼にかかる空気の流れを下方向へねじ曲げ、遅い速度でも揚力(浮く力)を増やすためのものだ。あまり下げてしまうと、抗力(空気抵抗)も増えるため、離陸時に1段、着陸時は減速も兼ねるので2～3段下げるのが通例だ。フラップはF7キーを1回押すと1段下がり、F6を1回押すと1段上がる(F5 キーで最大まで上がり、F8 キーで最大まで下がる)。

Information

発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト カスタマー インフォメーション センター 東京：03-5454-2300 大阪：06-6245-6995
価格	：オープン

Microsoft
Flight Simulator 2000

飛行操縦に必要な情報が分かる 182Sの主要な計器

Sキーを押してコックピットVIEWに戻し、計器を確認しよう。計器の数は多いが、中央にある大きな六つの計器が最も重要なものだ。そのほかは必要に応じて覚えていこう。



対気速度計
大気に対する速度を表示する計器。実際には大気密度や風の影響を受けて誤差が生じる。リアリティの設定を下げると、真対気速度(誤差も考慮した本当の速度)が表示される。

シミュレーション速度
FS2000の中で、時間の経過する早さを変更する。1.0が通常の数値だ。長距離巡航で、時間を早く経過させたいときなどに使用する。

時計
FS2000の中での時刻をマウスで変更できる。あくまで時刻が変わるだけなので、この操作によって航空機が一瞬にして移動してしまうようなことはない。

旋回計
旋回の状態と、その旋回率を表示する。RまたはLのすぐ上の線に翼のマークが掛かっている場合を標準旋回という。標準旋回は1秒間に3°、1分間で180°旋回することを指す。

水平儀
機体の姿勢を表示する。円内の茶色の部分を地面、青の部分を空に見立てて表示される。

高度計
気圧により算出した海抜高度を表示する。気圧の影響を受ける上、地表からの高度ではないことに注意。気圧が変化すると誤差が生じるが、Bキーにより修正できる。また、計器左下のノブで微調整が可能だ。

回転計
プロペラの回転数を示す。セスナ182Sは可変ピッチプロペラを採用していて、エンジン回転以外にも、羽根の角度を変えることでプロペラの回転数は変化する。

方位計
機体の針路を示す計器。12時の位置にある目盛りの値が、その針路を示す。

昇降計
上昇または下降時の速度を表示する。一目盛りが100フィート/分を表すので、例えば、下側の5の数値を指し続けている場合は、1分間に500フィート降下していることを示す。

快適にプレイするために活用できる設定機能

FS2000は非常に多機能であるが故に、使用しているマシン環境や自分の技能に合った設定にする作業が必要である。前作に比べるとメニューが整理され、かなり設定しやすくなってはいるが、それでも項目は多い。ここでは各種設定機能の活用方法をまとめて紹介する。

表示の設定

FS2000をインストールしたら、真っ先に設定したいのがこの部分だ。使用するビデオカードと解像度、地形の画質が設定できる。

すべての画質項目を最高品質に設定してしまうと、その動作は最新鋭マシンでも厳しいものがある。最初は解像度や色数などを大まかに設定し、後は実際に飛行しながら調整していくのがいいだろう。ちなみに、建物などのオブジェクトの多さは画質設定部分の"シーナリーの複雑さ"で設定できる。ほかは地表の画質設定が大半なので、地表を優先するか建物を優先するかで設定を煮詰めていけば、良好なフレームレートと高画質が期待できる。

日付・時刻と天候の設定

単に時刻を変更するだけなら、セスナ182Sなどでは、コックピットに表示される時計をマウスでクリックするだけで可能だ。

そのほか、FS2000では日付の設定もできる。外のグラフィックや気温といったパラメータが、季節により変化するのだ。日付と時刻の設定は、フライト環境メニューから"時刻と季節"を選ぶことで変更できる。

天候の設定は、フライト環境メニューから"気象"を選んで行う。高度ごとに雲や風の性質を変更したり、気温、気圧や視程を設定できたりと、その内容は非常に細部まで調整できる。なお、インターネットに接続していれば、飛行している地域ごとに、その時点での現地の気象データを読み込ませることが可能である。これは、現地の天候でフライトを楽しむことができるFS2000に用意された新しい機能だ。

フルスクリーン表示とウインドウ表示

フルスクリーン(全画面)表示とウインドウ表示は、Alt+Enterキーで切り替えが可能だ。通常、速度的にはフルスクリーン表示が有利だが、ウインドウ表示ではほかのウインドウを開いてもメイン画面を広く確保できるメリットがある。

GPS(Global Positioning System)やRadio Stack(無線操作パネル)は表示メニューの"計器パネル"から、ほかの視点から機体を見たウインドウは表示メニューの"新規表示ウインドウ"から別のウインドウとして出すことができる。

フルスクリーン表示状態だと、メイン画面の中に別のウインドウが重なってしまう。だが、ウインドウ表示状態だと、目的のウインドウを右クリックして"ウインドウの切り離し"をチェックすれば、メイン画面から追い出すことが可能だ。



フルスクリーン表示。描画はウインドウ表示よりも速いが、表示範囲が狭いので、あまり多くのウインドウを置けないのが欠点



こちらはフルスクリーンを解除したウインドウ表示。チェックリストやマップビューなど、多くのウインドウを表示してもスペースに余裕がある

機体変更と空港の移動

機体は、航空機メニューから"航空機の選択"を選ぶことで、地上でも飛行中でも変更できる。ただし、飛行中に機体を変更すると、速度のパラメータが合わないことがあるため、失速したり、速度超過で機体が壊れてしまったりすることがある。例えば、セスナ182Sで低速飛行中に、いきなりコンコルドに変更すると、失速速度なので高度を維持できない。似たような機体同士でも飛行特性は違うので、変更した瞬間に大きく姿勢を乱すこともある。機体変更は、なるべく滑走路の上で静止した状態で行う方が良いだろう。

空港の移動は、フライト環境メニューから"空港へ移動"を選ぶことで移動できる。FS2000には2万以上の空港が収録されているが、地域や国ごとに絞り込めるので、目的の空港名が分かっていれば簡単に移動可能だ。

リアリティの設定

この設定で、航空機の挙動が大きく変わってくる。機体の挙動やクラッシュに関する動作は見たままで理解できると思うが、ここではそれ以外の部分について解説する。

真対気速度と指示対気速度の関係

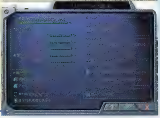
先に対気速度計について触れたが、そこに表示される速度の誤差についての設定ができる。"計器とライト"項目で"真対気速度で表示"を選ぶと誤差を無くすことができ、"指示対気速度で表示"を選ぶと、実際の計器同様に風の影響を受ける速度計となる。

混合気の調整

レシプロ機には燃料と空気の混合比の設定が必要だ。低空では空気が濃いために濃い混合気が必要で、逆に、高度が上がると混合気は薄くないといけない。通常は、これをミクスチャレバーで操作するのだが、"自動混合気コントロール"を有効にすると、自動で制御してくれる。

オートラダー

ラダーペダルは、地上滑走の時は方向転換に、空中では旋回時の横滑り防止に機能する。"オートラダー"を有効にしておけば、これらの操作を自動で行ってくれる。ラダーペダルを持っていない場合は、必ず設定しておこう。



実践しながら覚える チャート式飛行操縦ガイド

操縦系と計器の扱い方が理解できたところで、次は実際に飛行してみよう。ここでは、離陸から着陸までの一連の基本操縦を訓練する。離陸と着陸の手順を具体的に解説していくので、引き続きセスナ182Sを操縦しながら覚えていこう。

チャート式でマスターする セスナ182Sの離陸操作手順

セスナ182Sの操縦系と計器の仕組みを把握できたら、いよいよ離陸に移ろう。以下に離陸手順を具体的に解説していくので、その手順に合わせて実践してほしい。

①F7キーでフラップを10°下げる

まずはF7キーを1回押して、離陸用にフラップを10°下げる。フラップの状態は、計器右下にあるフラップインジケータで見ることができる。

10の位置に針が来ていることを確認しよう



②テンキー7で左前方を確認

フラップが確認できたら、いよいよ離陸だ。左方向から航空機が滑走路に進入してくることがあるので、まずテンキー7で左前方の安全を確認する。



左から進入してくる航空機に注意

③パーキングブレーキを解除して加速

問題が無ければ、Ctrl+. キーでパーキングブレーキを解除して、スロットルをいちばん奥までゆっくりと倒そう。動き出したときに、機体が真っすぐ進んでいない場合はラダーペダルで調整する(オートラダーが有効になっているときは、スティックの左右動作で調整可能)。

④50~60ノットで機首を上げる+フラップを上げる

加速して50~60ノットに達したら、軽くスティックを引いて前輪を浮かせる。コックピットから地平線が見えなくなったところでスティックの動きを止め、水平儀を見て姿勢を固定しよう。ある程度上昇したら、F5 キーでフラップを上げる。これで離陸完了だ。

トリムを活用する上昇／水平飛行のポイント

まずは3000フィートまで上昇してみよう。上昇率は昇降計で確認できる。数値が5~10の間をキープするように機首上げ角度を調整しよう。同時に速度計を見てじゅうぶんな速度が出ているかもチェックする。

2950フィートを超えたら、機体を徐々に水平にしながら安定させる。姿勢が水平になったらスロットルを徐々に手前に戻して、回転計の針が緑の位置に掛かるぐらいに調整しよう。うまく操作できれば、ジャスト3000フィートで安定するはずだ。

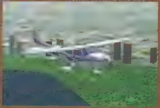
水平飛行にはトリムが不可欠となる。これはスティック操作の負担を減らすためのものだ。例えば、水平飛行ではエレベータトリムが有効の場合、NumLockオフ状態でのテンキー1テンキー7でうまく調整すれば、(突風や気圧による空気の変化がない限り)ほとんどスティックに触らなくても水平飛行できるようになる。

実際操縦の上手なパイロットは、旋回中や着陸中でもトリムを巧みに使う。実際に手動で操縦するわけではないが、操縦かんの操作の負担が減るので、その分ほかの操作に関してもスムーズにこなすことができるのだ。



上昇中の各計器の状態





旋回のポイントは機首方位の確認と標準旋回

旋回をするときに注意すべき点が一つある。それは、旋回前の機首方位を忘れないことだ。

自動車と違って、道路のような目に見えるルートが無い以上、航空機の場合、周囲の景色だけが手掛かりではどうしても迷子になってしまう。普通に考えると、空中で周囲を見回せばどこにいようが簡単に位置が割り出せるように思えるが、いざ実際に飛んでみると、逆に迷子になりやすいことに気付くはずだ。こうしたときに、旋回前の機首方位を覚えておけば、旋回後の機首方位と照らし合わせて、どの位置を飛んでいるか推測できる。旋回に限らず、どのような状況でも方位に関しては徹底的に頭に入れておくようにしよう。

それでは実際に旋回させてみよう。機首方位を確認して、現在の方位から90°左に旋回するとしよう。その場合、まず機体を左にロールさせて、旋回計のLの上に針が掛かったところで止める。前のページでも解説したが、これが標準旋回だ。標準旋回だと、目標とする90°の左旋回に30秒かかる。標準旋回を[illegible]常に実践するようにしておくと上達が早くなるだろう。

旋回中は揚力が低下するので、スロットルを少し奥に倒してパワーを上げる。同時に、高度が上下しないように注意する。きれいな旋回をするにはやはり技術が必要だ。何度も練習しよう。

リアリティ設定の"オートラダー"が有効になっていない場合は、旋回計の下のボールが中央から外れるはずだ。これは、旋回方向に対して機体全体がどちらかに滑っていることを表す。旋回中は、ラダーペダルで[illegible]け左に入れ続けると、ボールが安定する。



Microsoft Flight Simulator 2000

チャート式でマスターする セスナ182Sの着陸操作手順

FSでいちばん難しいのが着陸。特に、着陸前のアプローチが難しいのだが、ここでは着陸寸前からの操作を練習しよう。

①着陸寸前の場面をロード

フライトメニューから“フライトの選択”を選び、“メイグスフィールドへの最終着陸進入”を読み込もう。画面が出たら、すぐにPキーを押してポーズをかける。見て分かるとおり、セスナ182Sによるメイグス空港の着陸寸前の場面だ。フラップも20°下がっており、速度も降下速度もすでに最適な状態からの進入となる。ここから先、着陸に必要なのは操縦系の操作だけだ。



ファイナルアプローチが終わり、接地の手前の状態からのスタートとなる

②機首は下げないで滑空降下

着陸で重要なのは機首を下げないこと。慣れないと滑走路が見にくいのでついつい機首を下に向けてしまいがちだが、こうしてしまうと速度がどんどん上がって、最後には頭から突っ込んでしまう。接地するときの速度は、55ノットと非常に低速で(セスナの場合)、しかも、後輪から地面に接地しなければならない。低速でこのような動きをさせるには、機首は下げずに滑空降下する必要がある。それでは実際に着陸してみよう。Pキーでポーズを解除する。

③降下率を300～500フィート／分に維持

機首は水平を保ったまま、降下率が300～500フィート／分になるように維持する。この降下率の調整にはスロットルを使う。パワーを上げると降下率が下がり、下げると上がるのが分かるはずだ。

④スロットルを全閉＋機首を上げる

メイグス空港の高度は600フィートだ。残り20～30フィートになったら、スロットルを全閉にして機首を少し上げる。なお、この機首の引き起こしを“フレア”という。

⑤接地時には降下率を0に近づける

接地時に降下率は限りなく0に近い状態であることがベストだ。降下率が大きいと、最悪の場合、機体が壊れてしまう。

⑥F5キーでフラップを戻して、.キーでブレーキ

後輪の接地音が聞こえたら、F5キーでフラップを戻し、スティックを軽く引きながら、.キーで車輪ブレーキをかける。これで着陸完了だ。

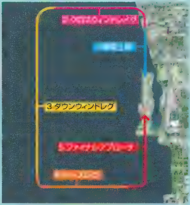
トラフィックパターンによる 総合基本訓練で実力を養成

トラフィックパターン(場周経路)は、航空機が飛行場に着陸するための進入経路となっている。大きな飛行場で航空機が一列になって、滑走路付近を大きく旋回しているのをよく見るが、あれがトラフィックパターンだ。トラフィックパターンによる進入は、総合的な基本操作が必要なため、訓練としては重要なものとなる。確実にこなせるように練習しよう。

右にある画像が、メイグス空港でのトラフィックパターンだ。ほかの空港でもほぼ同じ経路となっており、旋回する高度は約1000フィートと決まっている。ここでの1600フィートという旋回高度は、メイグス空港の高度が海抜600フィートであるためだ。

反時計回りに回るのは、航空機の機長席が左側にあるため。旋回するときは反時計回りの方が旋回方向を見やすいので、このような経路になっている。

トラフィックパターンの訓練メニューは、FS2000であらかじめ用意されている。フライトメニューの“レッスン”画面から“自家用レッスン3：場周経路の飛行、182S”を選択すると、教官によるアドバイス付きでレッスンを受けられる。以下に、この訓練でのポイントを解説していこう。

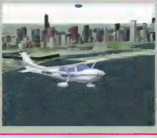


Step1　離陸上昇

フラップを10°下げて離陸する。進路を維持したまま1000～1200フィートぐらいまで上昇すると、教官からクロスウィンドレグ移行の指示が出るはずだ。フラップを格納し、軽い上昇姿勢を維持しながら90°左に旋回しよう。

Step2　クロスウィンドレグ

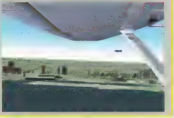
1600フィートまで上昇し、パワーを落として水平飛行に戻す。クロスウィンドレグの航路は短いので、もたもたしていると、すぐにダウンウィンドレグの指示が出る。慣れないうちは確実さを重視して、あわてずにゆっくりと手順をこなそう。



ダウンウィンドレグへの旋回タイミングをつかむには、テンキー1で斜め後方を確認しよう。滑走路の先端が見えてきたところで旋回すればいい

Step3　ダウンウィンドレグ

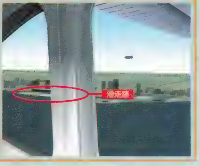
クロスウィンドレグから左90°旋回。1600フィートを維持しながら、滑走路と平行に飛行する。この航路は長めなので、周囲を確認する余裕もあるはずだ。テンキー4を押すと、離陸した滑走路が見える。



ダウンウィンドレグの飛行中。左を見ると、メイグス空港に平行して飛行しているのが分かる

Step4　ベースレグ

ダウンウィンドレグからベースレグへの旋回は、教官の指示にあわてず、遅めに行うといい。画面写真のタイミングで旋回すると、ファイナルアプローチに余裕が出てくる。ここで、フラップを10°下げて左90°旋回。着陸へ向けて、高度も1200～1000フィートまで徐々に下げていこう。フラップを下げた時点で機首が浮き上がるので、同時にエレベータトリムを軽く機首下げ方向へ取ると、スムーズに旋回できる。



テンキー1で左後方を見ているところ。滑走路がこの位置に来るまでは直進しよう

Step5　ファイナルアプローチ

左90°旋回しながら滑走路へ進入し、フラップを20°に設定しつつ着陸。左旋回時は、テンキー4、テンキー7で滑走路先端を確認しながら旋回すると、スムーズに進入できる。このアプローチの部分が、トラフィックパターン最大の難所となる。何度も練習してタイミングをつかもう。

以上がトラフィックパターンの訓練だ。ある程度上達したら、訓練メニューよりも自分で練習した方がいい。好きな空港で、タッチアンドゴー(接地してから再上昇する)で何度も練習を重ねていけば、より飛行技術が上達するはずだ。



18番滑走路へアプローチ。眼下のヨットに気を取られないように、しっかり操縦しよう(笑)

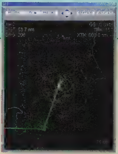
活用すればフライトが快適になる 便利なナビゲーションシステム

航空機の世界では、目的地に向かうのにナビゲーションシステムの使用が不可欠だ。航空ルートを作成するために、そして自機の位置を見失わないために、さまざまなナビゲーションシステムが用意されている。ここでは、その中から主要なものを紹介していこう。

最新ナビゲーションシステム“GPS”でフライトがより手軽に

FS2000には、GPS(全世界測位システム)が導入された。これは最近導入されている新しいシステムで、要するにカーナビゲーションのように、衛星を使って自機の位置を割り出すものだ。もちろん、飛行ルートに従って航路が案内される上、緊急着陸したい手近な空港を簡単に探し出したりする機能も装備されている。

GPSを使うには、コックピット画面でGPS表示スイッチを押すか、表示メニューの“計器パネル”から“GPS”を選択すればOKだ。



いちばんよく見ることになるマップ表示モード。緑色の線が、設定した航路を示しており、これをたどれば目的地に着く

各MODEの内容

MODE：マップ表示モード。▲、▼ボタンで拡大縮小可能。MODEボタンを押すと、以下の二つのモードに切り替わる
Waypoint Info：設定したルート上での、現在向かっているWaypointの情報表示
Route Info：設定した全ルートの情報表示
-D→：以下の二つのモードを表示する
Direct To：直行モード。行きたいポイントを指定する
Emergency：緊急着陸モード。着陸可能な最寄りの空港を表示、案内する
MENU：マップ表示モードの表示するオブジェクトなどを設定する
◀、▶、▲、▼ ENTER、CANCEL：各項目の操作ボタン

ポピュラーな空の灯台 無線標識“NDB”と“VOR”

無線標識は、GPSが導入される前から使われ続けているポピュラーなシステムだ。具体的には、地球上の至る所に設置された無線標識用の施設それぞれに固有の周波数の信号を発信させ、それを航空機が受信することによって位置を把握する。いわば“空の灯台”と言える。

無線標識を活用した航行方法は、GPSがあればほとんど必要なくなってしまうが、すべての航空機にGPSが搭載されるのはまだまだ先の話だ。こちらの航法も覚えておいて損はないだろう。無線標識には、大きく分けてNDBとVORが用意されている。まずはざっと使用する部分を見てほしい。

無線標識を使用する際に、注意すべき点がある。それは、電波を使っているため、到達距離に制限があることだ。使われている周波数にもよるが、一般的に数十マイルが有効範囲となる。また、高度が低かったり、山の陰に入ったりすると電波が到達しないため、信号を受信できない場合がある。

計器パネル



これが、受信した無線標識の情報を表示する部分である

Radio Stack パネル



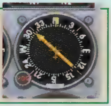
主に、探索するNDB局やVOR局の周波数の入力を行う部分だ

NDB(無指向性無線標識)

いちばん古いタイプの無線標識。各NDB局は、190〜535KHz の周波数が割り当てられており、これらの信号を航空機が受信することで、NDB局のある方向を知ることができる。

NDB局の周波数は、無線計器(Radio Stack)パネルにあるNDB入力装置から入力し、受信した方向は計器パネルのADF(自動方向探知)指示器に表示される。

うまく信号を受信すると、そのNDB局のIDがモールス符号として音声で数秒おきに聞こえてくるようになり、ADF指示器もそのNDB局の存在する方向を示す。モールス符号の音声が聞こえていない場合は、信号が受信されていないので注意しよう。



中央の自機に対しての方向を示す。NDB局の正確な方位が知りたい場合は、左下のHDGダイヤルを回して、機首方位とADF指示器の表示方向が同じになるように調整することで知ることができる

Microsoft Flight Simulator 2000

VOR（超短波全方向式無線標識）

こちらは、NDBよりもさらに進化した無線標識だ。NDBが信号の方向しか受信できないのに対し、VORではその距離も知ることもできる。また、単に方位を表示するだけでなくコースを設定することができるので、VORはナビゲーションにも適している。

通常、航空機側に用意されるVOR受信機は二つ用意されている。これは二つのVOR情報を組み合わせることで、より高い精度で位置を知ることができるからだ。前ページの計器パネルの画面では赤色で囲まれた計器が一つ目のVORで、緑色で囲まれた計器が二つ目のVORである。オレンジで囲まれた部分は、スイッチで切り替えて使用する。



VOR局の周波数も無線計器（Radio Stack）パネルから入力する（使用周波数は 108.0～177.95MHz）。この周波数のほかにも、受信するコースを指定する必要がある。これは、VOR局が指向性の高い信号を360°方向に放射しているためだ。コースを選択することで、その特定の方位の信号を受信するわけだ。これを設定するには、各VOR計器の左下にあるコースセレクタノブ（OBSノブ）を使用する。

OBS方位

周波数を指定したVOR局へ近づく（遠ざかる）ためのコース。特にコースを想定していない場合で、直接そのVOR局に向かいたいときは、フラグ指示器が上向きで、かつCDIが垂直になるようにOBSノブを回し、機首方向をVORの12時位置の方位と一致させれば良い。

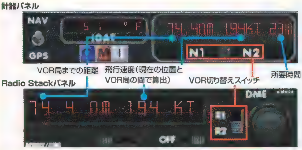
OBSノブ

OBS方位を指定するダイヤル。回すと、方位の刻まれた部分が回転する。

CDI（コース偏向指示器）

OBS方位で設定したコースからどれだけずれているかを示す。コース上に乗っているときは垂直を維持し、ずれている場合は左右どちらかに針が振れる。

なお、VORの受信情報はDME（距離測定装置）にも表示される。VORから受信した情報を基に、そのVOR局までの距離、機体の速度（対地速度）、予想される所要時間が表示される。

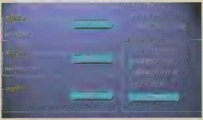


ステップ式でマスターする VORを活用した航法

実際にVORを使った航法を試してみよう。秋田空港から離陸して函館空港へ向かう飛行ルートを例に挙げる。

①フライトプランの設定

フライトメニューから"フライト プランナー"を選択し、画面のように設定しよう。



②ルートの作成

設定が完了したら、"ルートの探索"ボタンを押してルートを作成する。画面のような航路ができるはずだ。



③ルート情報を確認

"ナビログ"ボタンを押すと、具体的なルートの情報が表示される。それによると、VOR MREを経由して函館へ向かうルートになっている。VOR MREの周波数は114.1MHz、針路026で、VOR MREを通過した後は、針路012を維持すれば函館に到着することが分かる。確認したら、フライトプランを保存しよう。

④Radio Stackパネルで周波数とOBS方位を設定

飛行画面になったら、まずRadio Stackパネルを呼び出し、NAV2（NAV1でも構わない）に114.10と周波数を設定しよう。続いて、VOR2のOBS方位を026にセットする。DMEの切り替えスイッチはNAV2を選択しておく。



⑤離陸して2000～2500フィートまで上昇

設定直後では何も反応を表さないが、これは高度が低くて信号が受信できないためだ。構わず離陸して、機体の針路を026に向け、そのまま上昇してみよう。高度2000～2500フィート辺りでNAV2とDMEが、画面のような形で反応を示すはずだ。



⑥CDIで針路を調整

これでVOR MREを受信できた。CDIの針の指す方向が中央より右にある場合は、機体はコースから左側に外れていることを示す。逆に、針の先が左に向いている場合は、右側にコースが外れている。こうしたときは、CDIの針が中央になるように針路を調整しなければならない。⑤の画面では針の先が少しだけ左にずれているので、針路を026より少し左に向けて直進する。しばらくすると、針の先がゆっくりと中央に移動するので、中央になった時点で針路を026へ設定。その針路を維持し、CDIの針も中央を保ったままならコースに乗ったことになる。

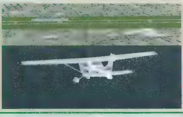
⑦VOR MRE通過時に次の方位を設定

DMEを見ると、VOR MREまでの残りの距離が分かる。VOR MREへ近づいてきたところで、使っていない方のNAV（ここでは NAV1）にも114.10と入力しよう。そして、VOR1のOBS方位に次の方位である012をセットする。VOR MREを通過したら、今度はVOR1の方を注視する。

⑧CDIを確認して針路を調整

CDIは左を指しているはずだ。セットした方位012より少し左方向へ旋回し、その針路を維持する。しばらくすると針が中央へ動き始めるので、方位を012に戻す。これで直進すれば、函館空港までたどり着くはずだ。

どうしても目的地にたどり着けない場合は、GPSを表示してみよう。実はフライト プランナーで作成したルートはGPS上にしっかりと航路が設定されているのだ。ただ、1人前のパイロットとなるためにも、ゆくゆくはGPSに頼らずに飛行できるように頑張ってほしい。



無線標識を駆使して函館空港に到着。GPSに頼らずに目的地へ向かうのは面倒だが、目的地に到達したときの喜びは大きい

次号予告

マルチプレイモード解説

次回の特集では、今回解説したナビゲーションシステムを活用しながら、見ごたえのあるスポットを遊覧飛行する。

超人的な身のこなしで危機をかわしていく ララのアクション全一覧

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

“多彩なアクション”と“なぞ解きの面白さ”で、多くのファンを獲得してきたトゥームレイダーシリーズ。その第4弾となるのが、「トゥームレイダー：ラスト レベレーション」だ。今回の特集では、ゲームの魅力であるこの二つのポイントに注目し、シリーズを重ねるごとに追加されてきたアクションのすべてと、序盤から中盤のなぞ解きの仕組みについて解説していこう。

ゲーム進行の基本となる移動のバリエーション

「トゥームレイダー：ラスト レベレーション」(以下、TRTLR)では、ララの移動は基本的にカーソルキーで行われ、それぞれ、前進(↑キー)／後退(↓キー)／右を向く(→キー)／左を向く(←キー)に対応している。このキー設定はカスタマイズすることができないので、確実に慣れておこう。さらに、この四つのキーとほかのキーを組み合わせることによって、さまざまな移動アクションが可能になる。また、歩くキーとジャンプキーは特に使用頻度が高いので、キーコンフィグで使いやすい位置にあらかじめ設定しておこう。

歩く



通常の走る移動より速度は遅くなるものの、がけなどの段差に近づくと自動的に立ち止まってくれるのが、歩くの特徴。また、右を向く／左を向くキーを組み合わせると、正面を向いたままずり足で左右に平行移動することができる。このアクションは専用のキーも用意されているが、使用するキーを減らして素早く操作できるようにするためにも、こちらの方法がお勧め。

しゃがむ



立ったままでは通ることができないような、天井の低い通路で必要になるアクションだ。しゃがんでいる最中は、歩いている時のように移動速度が落ちてしまう。また、武器を構えて撃つことはできるが、射撃しながら移動することはできないので、注意しよう。

ダッシュ



通常の移動より、さらに速く移動できるようになるのがダッシュ。息を止めて全力で走るため、ダッシュ中は画面の右上に緑色のバーが表示され、このバーが無くなるとそれ以上ダッシュすることができない。ステージクリアのタイムを短縮するためには欠かせないアクションだが、ダッシュ中は旋回速度が遅くなってしまうので、広い場所での使用に限った方が良いだろう。

方向転換



瞬時に振り返ることできる方向転換は、背後から敵キャラクターに襲われた場合などに、欠かすことができないアクションだ。前進キーと後退キーを同時に押すことによって操作を代用できるので、あまりたくさんのキーを使いたくない人はこの方法を覚えておくと良いだろう。忘れがちだが、ジャンプ中に方向転換をすることもできる。やり方は、空中にいるときに方向転換キーを押すだけだ。終盤のステージでは、ジャンプと方向転換を組み合わせたアクションが重要になるので、必ず身に付けておこう。

ジャンプ



TRTLRの楽しさ、面白さの大部分を占めるのは、なんといってもこのジャンプだ。さまざまな難所をクリアするのに欠かすことができないアクションである。段差の手前に立った状態から後退して、1歩下がった位置から前進キーとジャンプキーを組み合わせると、最も遠くまでジャンプすることが可能になる。この大ジャンプは、冒険の最中に頻繁に使う必要があるので、必ず覚えておこう。

泳ぐ



ララは水の中に入って泳ぐことができる。泳いでいる時の操作方法は通常の移動時と異なり、前進／後退キーは縦方向の旋回に使用し、ジャンプキーを使って前へ進むことになる。また、水中では右上に青いゲージが表示される。このゲージはララの息が続く時間を表しており、これが無くなると溺れてしまう。水中に落ちているアイテムに気を取られて見逃したりしないよう、注意してほしい。

今度のララの冒険は 邪悪な神、セトの封印が目的だ

われはセメルケット、ホルスの神官なり。われは警告する、アミュレットを動かす者はセトを解き放つ。人類が生まれいずる前より存在したジャッカルを従えし神が、再び地上に破壊をもたらす。セト、邪悪な支配者なり。セトは来るべき千年紀の変わり目に再び解き放たれ、疫病とイナゴの災いが降りかかるだろう。セトは言った、「われは太陽を遮る影なり、われは疫病をもたらす者なり、わが怒りはすべての土地を焼き尽くそうとも、決して鎮まることはない」





今回の冒険は、エジプトにおいてララが不用意にセトのアミュレットを動かしてしまったことから始まる。自分の不始末は自分で片を付けようとするララだが、かつて遺跡探索の手ほどきを受けたヴァーナー・フォン・クロイ教授も、セトのアミュレットを狙っていたのだった。

トゥームレイダーシリーズも今作で4作目。シリーズものの宿命として、新作が発表されるに従って難易度が上がり、前作「TOMB RAIDER Ⅲ」では初心者お断りと言っていいほどの難しさになってしまった(なに[illegible]だ)。

しかし、TRTLRでは本来のなぞ解きの面白さに重点が置かれている。[illegible]て題名をTOMB RAIDER Ⅳと付けなかったことからも、新たなプレイヤーを獲得しようという意気込みが感じられる。もちろん、後半のステージでは、旧来のファンも手ごたえを感じられるアクション、なぞ解きが用意されている。



[illegible]言えるTRTLR。トゥームレイダーシリーズは初めてという人はもちろん、今までの難解さに[illegible]にも、ぜひプレイしてもらいたい1本だ。

Information

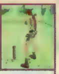
発売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：8,800円

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

あらゆる仕掛けを利用するためのアクションキー

TRTLRでは、さまざまな仕掛けを利用するためのアクションキーの使い方が、非常に重要なポイントとなる。アイテムを使ったり、ドアを開けるなどの操作は、すべてこのアクションキーで行う。壁をよじ登ったり、何かにしがみついたりするときも同様。何かが隠されている場所では、視点が自動的に切り替わったりすることがある。そんな怪しい所では、このアクションキーに反応する仕掛けがないか、いろいろと調べてみよう。

アイテムを拾う



床に落ちているアイテムを拾うには、そばに近づいてアクションキーを押せばいい。この操作は、しゃがんでいるときや泳いでいるときなど、どんな状況でも可能である。

アイテムを使う



所持しているかぎなどを使う場合には、それが当てはまる場所に移動してアクションキーを押せば良い。そうすると、アイテムメニューが表示され、正しいアイテムが選択される。何かアイテムが使えそうな怪しい場所では、まずアクションキーを押して、持っているアイテムの中に該当するものがないか、調べよう。

レバーを動かす／ドアを開ける



遺跡の中にある、レバーやスイッチなどのさまざまな仕掛けを動かすときや、ドアを開けたりするときにもアクションキーを使う。基本的には、アイテムを使うときと同様に、怪しい場所でアクションキーを押せば良い。

ロープを使う



TRTLRで新たに加わった、ロープアクション。アクションキーを押し続けている間、ロープにつかまっていることができる。ダッシュキーを押すと、弾みをつけてロープを揺らすことができ、振り子のようにして遠い場所へジャンプすることが可能になるのだ。そのほか、前進キーと後退キーで、登り降りすることもできる。

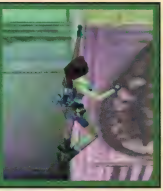
つかまる



アクションキーでできる行動の中で、最も重要なものの一つ。がけやはしごなどがある場所でアクションキーを押すことにより、しがみついてぶら下がることができる。そこからさらに、移動キーを使ってよじ登ったり、腕だけを使って左右に移動したりできる。また、天井に格子などがあってつかまれる場合、モンキースイングで前後左右に進むことも可能だ。

縁につかまりながら直角移動が可能になった

今までのトゥームレイダーシリーズでは、しがみついている壁が手前や奥にカーブしているとそれ以上進むことができず、歯がゆい思いをさせられた。しかし、TRTLRでは、直角に曲がったがけも、つかまったまま移動することが可能になった。前作までをプレイしてきていて、この動作が不可能だと思っている人は、勘違いしないようにしよう。



狙撃の要素が加わった戦闘シーン

冒険を進めていくと、しばしば野生の猛獣に襲われることがある。また、時にはフォン・クロイ教授の手下に襲撃され、戦わなくてはならなくなる。そんなときには、迷わず“武器を構える”キーを押して、いつでも銃を撃てるように用意しておこう。弾丸を発射するには、武器を構えた状態でアクションキーを押せばOKだ。

ピストル



ララが最初から持っているピストル。威力は大して強くなく、後半ではあまり期待できない。しかし、ピストルの弾数は無限なので、弾数を気にすることなく撃ちまくろう。

ショットガン



冒険の途中で拾うことができるショットガン。反動が大きく、連射ができないものの、敵キャラクターに非常に大きなダメージを与えることができる。ただし、ショットガンの弾は限りがあるので、無駄撃ちにならないよう注意しよう。

レーザーサイト



中盤で手に入るレーザーサイトを使えば、より正確な射撃ができる。冒険の途中には、レーザーサイトを使って頭を狙い撃ちしないと倒せない敵キャラクターもいるので、覚えておこう。

体当たりのアクションだけでなく乗り物による攻撃も可能

冒険を進めていくと、ジープやバイクなどに乗ることができる場所がある。乗り物の操作は、基本的に普通に移動するときと同様だ。バイクなら、ダッシュキーでニトロを使用して、猛スピードで突っ走ることができる。ただし、アクションキーがアクセルに割り当てられているため、乗り物に乗っている間は射撃などの行動ができない。そのため、敵キャラクターに襲われたときには、いったん降りて戦わなければならない。しかし、人間程度の相手なら乗ったまま体当たりで倒すことができるので、覚えておくと便利だ。

ジープ



砂漠のステージで手に入るジープ。急な坂など、歩いていたのでは登れない場所を突っ切るのに欠かせない乗り物だ。乗り込むには、運転席に近づいてアクションキーを押せばいい。

初心者も安心 アンコールワットの遺跡で基礎特訓

今までのトゥームレイダーシリーズでは、冒険が始まる前に、ララの住む屋敷で基本的なアクションの訓練をすることができた。TRTLRでは [illegible] の代わりに、ララが初めて [illegible] 遺跡で、フォン・クロイ教授から [illegible] ことになる。まずは、楽しみながらアクションの訓練をつんでいこう。また、ここで交わされた [illegible] と [illegible] は、後々のストーリーにも [illegible] ず影響を及ぼすので、聞き逃さないように。





ほかにもまだまだ用意されている隠しアクション

TRTLRでは、ここで紹介したさまざまなアクションをいかに工夫して組み合わせ、なぞを解いていくのかが、最大の楽しみである。また、実用性は低いものの、ララにはちょっとした隠しアクションが用意されている。比較的簡単に見つけることができるので、見たことがないという人は、ぜひ自分で探してみてほしい。



これでもう迷わない 序盤から中盤の難所を徹底攻略！

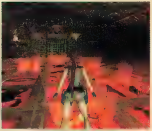
今までのトゥームレイダーシリーズに比べて、スムーズにゲームが進められるよう、バランスが調整されているTRTLR。しかし、なぞ解きが中心になるゲームだけに、時には何をすべきなのかが分からず、行き詰まってしまうこともあるのではないだろうか？　そこで、序盤から中盤における、代表的な難所のクリア方法を紹介していこう。どうしても先に進めずに困っているプレイヤーは、これを参考にエンディングを目指してほしい。

セトのアミュレットを手に入れるまで

The Tomb of Set → Set's Room → Valley of The Kings → KV5

砂漠を調査している最中に古代の墓を発見したララは、ふとした油断でわなを作動させてしまい、ガイドと共に落とし穴に落ちてしまう。そこで、なんとか遺跡を脱出しようと試みるのだが……。

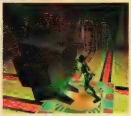
ララが落ちた場所は、実は古代のセトの神殿だ。脱出するために先へ進んでいくと、セトのアミュレットが手に入る。このエリアでの難所は2ヵ所。まず一つ目は、The Tomb of Setにある炎のトリックだ。ここでは、入り口から正面に見える、光が漏れているブロックに注目だ。このブロックを踏んだ瞬間、正面の壁に掛かっている台に火がつくことに気付くだろう。後は、光が漏れている所を順に踏んでいけば、この仕掛けをクリアすることができる。もう一つの難所は、Set's Roomにある回転する広間だ。ここでは、スイッチを一つ動かすごとに広間が回転する。そのたびに、今まで行けなかった場所にも道が開けるので、根気よくスイッチのある場所を探してみよう。



光が漏れている床を踏み、火をともしていく。余計な床を踏んでしまうと最初からやり直しになるので、うまくジャンプして、必要な部分以外には触れないように



スイッチを入れるたびに床が回転し、一つずつ先に進めるようになる。最終的にこのアイテムを手に入れれば、クリアは目前だ



この石の像は、アクションキーで動かすことができる。気付いてしまえばどうということはない仕掛けだが、見逃しやすいポイントでもあるので、注意しよう

このエリアに登場する敵キャラクター



穴の中などに潜んでいるサソリ。移動速度が遅いので、後ろに下がりながらピストルで攻撃すれば倒せるはずだ



ララにかみついてくるジャッカル。動きが素早く、複数で襲い掛かってくるので、決して甘く見てはいけない。高低差のある場所に誘導し、安全な一段上の足場から倒してしまうのがお勧めだ



Set's Roomに登場するミイラ。ピストル程度の武器では歯が立たない。ショットガンを撃ち込めば、一定時間ダウンさせて動きを止められるので、そのすきに通り抜けてしまうのが無難である

カルナークの神殿にてフォン・クロイと再会するまで

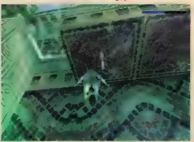
Temple of Karnak → The Great Hall → Holy Lake

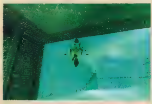
図らずも、セトの復活のかぎとなるアミュレットを動かしてしまったララは、セトを再び封印するため、カルナークの神殿へと向かう。しかし、セトのアミュレットを狙うフォン・クロイも、ララの跡をつけて神殿へと到着したのだった……。

このエリアからは、注意しないと見落としがちな仕掛けが増えてくるので、念入りに周りをチェックしよう。また、ここでは、三つのフロアをそれぞれ2回ずつ通過する必要がある。そこで、現在通れない場所はひとまず置いておき、行ける場所を優先して探索していこう。

見落としがちな仕掛けとしては、Holy Lakeの水中にある鏡がある。ここのなぞが解決できずに困っているプレイヤーは、鏡をよくのぞき込んでみよう。鏡に映った風景の中に、幻影で隠された抜け道が見つかるはずだ。もう一つ解説しておく必要があるとすれば、The Great Hallの大広間の2階部分である。この場所で、画面の視点が変更されたら、画面の端にある岩をピストルで撃ち抜こう。そうすれば、岩が1階部分に転がり落ちて、地面に抜け穴を開けてくれるはずだ。

ワニが周囲を守っている湖の中央部分。遺跡の突き出した個所の下には、レバーが隠されている。うっかり見過ごしてしまいがちな場所にあるので、注意しよう





レバーで開いた水路を進んでいくと、この大きな鏡が見つかる。行き止まりのように見えるが、鏡の中を注意深く観察すれば、抜け道が発見できるはずだ



ここは、ピストルを使って解決する、いやらしいトリックだ。仕掛けはアクションキーで動かすものと思い込んでいると、気が付きにくい。固定観念にとらわれず、柔軟に考えよう

このエリアに登場する敵キャラクター



Holy Lakeに生息するワニ。水中、陸上を問わず、ララを見つけると襲い掛かってくる。ララは水中では攻撃することができないので、いったん陸上に上がってから応戦しよう



遠距離ではマシンガン、近距離では刀を手に攻撃してくる、厄介な敵だ。遠距離から、横を向いて前後にジャンプしながら攻撃すれば、あまりダメージを受けることなく倒すことができる



攻撃方法は白い服を着た手下と同様だが、刀を回転させてこちらの攻撃を弾いてくる。ララがピストルをホルダーにしまうと、刀を回転させるのをやめるので、タイミングを計って再度ピストルを構え、攻撃しよう

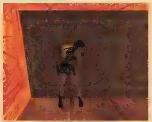
アミュレットをフォン・クロイに奪われる

Tomb of Semerkhet

ようやくセメルケットの墓に到着したララ。神殿に入るため、セトのアミュレットを設置するが、突如現れたフォン・クロイにアミュレットを奪われ、墓の中に閉じ込められてしまう……。

このあたりのエリアまで来ると、仕掛けもただ動かすだけの簡単なものばかりでなく、アクションを要求するような複雑なものが増えてくる。ララを正確に操作するテクニックが必要になるというわけだ。

難解な仕掛けの一つ目は、壁から火が噴き出している場所だ。火が消えた瞬間に近づき、穴に手を伸ばしてスイッチを入れよう。タイミングが悪いとララの体が燃えてしまうので、注意が必要だ。火が燃え移ってしまった場合は、素早く水に飛び込んで燃え広がった火を消さなければならない。



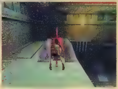
ここでは、タイミングを見計らって、火が噴き出していない間にスイッチを入れる必要がある。その後、気を抜かずにすぐ後ろに下がって、噴き出す火を避けよう

Guardian of Semerkhet

もう一つの難所は、Guardian of Semerkhetにある仕掛けだ。スイッチを入れると壁が上までせり上がって通路が開けるが、時間と共に少しずつ下りてきてしまうので、急いで走り抜ける必要がある。しかも、開いた壁の場所までたどり着く間に少しでももたついてしまうと、ギロチンに挟まれてダメージを受けてしまうのだ。通路から落ちないように注意しながら、素早く通り抜けよう。



墓の最下層では、無数の小型昆虫が待ち構えている。ここではメディパックを惜しまず、体力を回復しながらスイッチを入れよう



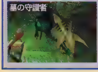
このスイッチを回したら、ためらうことなく素早く先へ進もう。細い通路から落ちることを恐れてもたついていると、ギロチンに挟まれてしまう

このエリアに登場する敵キャラクター



小型の虫

この小型の虫は、かならず集団で襲ってくる。しかも、いくら攻撃しても倒すことができない。火をつけたたいまつを持っていれば近づいてこないので、覚えておくといい。また、高い壁を登ってくることはできないので、一段上に通路がある場合は、なるべくそちらを通るようにしよう



墓の守護者

Guadian of Semerkhetに登場する、牛のような魔物。この敵は、ララの持っている武器では倒すことができない。勢いよくこちらに突っ込んでくるので、横方向へのジャンプでかわすのがベスト。こいつの突進力を利用してクリアする仕掛けもある

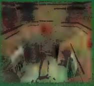
ゲームの勝敗により、ルートが分岐する

Tomb of Semerkhetを探索していると、セメルケットとすごろくのようなゲームをする羽目になるのだが、このゲームの勝敗によって、その後のルートが分かれていくことになる。どちらのルートを通っても、先に進むことは可能なのだが、やはりゲームである以上、勝ちたいのが人の性というもの。では、これに勝つにはどうすればいいのだろうか？ こつとしては、まずは相手に先行させ、後から追いかけた方がいい。相手にゴールされてしまう危険性はあるものの、ゴール手前で相手のこまを振り出しに戻せば非常に有利な立場になれるからだ。これに成功すれば容易に勝利できるはずなので、ぜひ試してほしい。



ゲームに勝った場合

ゲームに勝つと、上方向への道が現れる。このルートは、とにかく簡単なのが特徴だ。ジャッカルなども登場するが、ほとんど問題にならないはずである。たどり着いた先では、自分のこまを同じ色の床の上に移動すれば、ステージクリアとなる



ゲームに負けた場合

ゲームに負けた場合は、ゲーム盤の近くに地下への通路が現れる。このルートは、ロープからロープへ飛び移るアクションや、今まで登場したことのない敵キャラクターなど、非常にバラエティーに富んでいるのが特徴。2回目にプレイする際は、どちらのルートを通るのも面白い

ゲームのルール

- 板を回し、白い板が出た数だけこまを進められる。全部黒の場合は6歩
- 模様のある板の上にこまを重ねれば、さらに板を回せる
- 相手のこまの上に自分のこまを重ねれば、相手のこまをスタート地点まで戻すことができる
- ゴールするには、ちょうどそこに届く数をぴたりと出さなければならない。
- 進められるこまがない場合は相手の番になる。



板の前でアクションキーを押し、こまを何マス進めるか決める。こまをいくつ進められるかは、ランダムで決定されるようだ



その後、進めようと考えているこまと同じ色に塗ってある床の上に立てば、目的のこまが前に進んでいく。なるべく模様の描いてある床の上にこまを進めよう

フォン・クロイを追ってアレキサンドリアへ

Desert Railroad

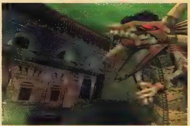
奪われたアミュレットを取り返すため、ララは列車に飛び乗り、アレキサンドリアへと向かう。しかし、その列車にもフォン・クロイの手の者が潜んでいたのだった……。



貨物車のシートをつかみながら進まなければならないシーンもある。アクションキーを離すと、列車から落ちてしまうので、じゅうぶん注意しよう

このステージは、走行中の列車が舞台となっている。うかつにジャンプをすると、すぐに列車から落ちてゲームオーバーになってしまうので、注意しよう。とはいえ、ここまで来る腕前があれば、問題なくクリアできるはずだ。最後部の車両で手に入るバールを使えば、今まで行けなかった場所に行けるようになるので、必ず手に入れること。

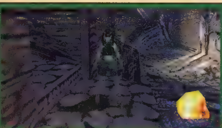
この後、まだまだ冒険は続いていく。果たしてセトは復活してしまうのか？ そして、フォン・クロイとララの因縁は？ この先のストーリーは、ぜひ自分の目で確かめてほしい。



見たこともない異形の怪物も登場する。果たして、ララはどう立ち向かっていくのだろうか。さまざまな難関がララを待ち構えている

巧妙に隠されたシークレットを見つけよう

冒険の途中、ポロローンというビブラフォンの音と共に、アイテムが隠されている部屋を発見したことが、一度くらいはあるだろう。これは、トゥームレイダーシリーズのもう一つの楽しみであるシークレットだ。シークレットの数は全部で70あり、その時点までに見つけたシークレットの数は、Pキーで開くポーズメニューの中のDataスクリーンで確認できる。シークレットを見つけて得られるものの中には、メディパックや弾などの基本アイテムから、ずっと先のエリアまで進まないと手に入らない強力な武器など、冒険に役立つさまざまなアイテムがある。シークレットが隠されていそうな怪しい場所は、必ず隅々まで調べよう。また、今回紹介したステージのシークレットの数は、右の表を参照してほしい。これを参考に、また見つけていないシークレットがないか、確認しよう。



最初ステージのAngkor Watでは、各種アイテムの代わりにGolden Skullが隠されている。ミステリアスなビブラフォンの音がシークレットのあかしだ

ステージ別シークレット数
(Angkor Wat〜Desert Railroad)

ステージ名	シークレット数
Angkor Wat	8
Race For The Rainbow	0
The Tomb of Set	5
Set's Room	5
Valley of The Kings	3
KV5	4
Temple of Karnak	4
The Great Hall	0
Holy Lake	1
Tomb of Semerkhet	6
Guardian of Semerkhet	3
Desert Railroad	3

危険なわなと熱い対戦が待ち受けるマルチプレイの有効戦術教えます

THE WHEEL OF TIME

「THE WHEEL OF TIME」には、シナリオが用意されているシングルプレイのほかに、2種類のマルチプレイモードが用意されている。砦にわなを仕掛けて封印を奪い合う"Citadel"と、倒した敵の数を競い合う"Arena"である。ここでは、Citadelの概要と戦術について解説しよう。

奪われた封印を取り戻せCitadelモード解説

攻めに出るか、守りに徹するか 駆け引きとチームワークがポイント

Citadelは、一風変わったマルチプレイモードである。自分の砦(Citadel)に数々のわな(Trap)と封印(Seal)を設置し、テレポーターを経由して相手の砦に攻め込み、封印を集めるという内容である。封印はコイン状のアイテムで、一度に1個しか持ち歩けない。そのため、奪った封印は自分たちの砦の人目のつかないところに置いておくか、同じチームのほかのプレイヤーに持たせることになる。

封印を奪い合う際には、砦内のわなが障害になるが、さらに敵のプレイヤーもTer'Angrealで攻撃してくるため、非常に激しい戦いが繰り広げられる。プレイヤーはチームごとに分かれ、砦を四つ使った最大16人でのチーム戦といった大規模な戦闘も行える。

Citadelで対戦する際の手順は、以下のとおりだ。

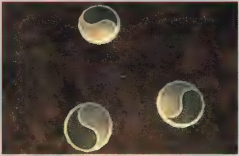
①Editモードにして、わな、封印、衛兵を自分の砦に設置する
②敵の砦、もしくは敵キャラクターから封印を奪う
③規定数の封印を集めて、自分の砦の祭壇にささげる



Citadelのわな設置モード すべてのチームがわなを設置し終わって、初めて対戦が始まる



砦と砦の間には中間エリアがあり、そこを通り過ぎてから相手の砦へと続くテレポーターをくぐり抜ける。この中間エリアが戦いの場になることも多い。砦の数が複数の場合は、画面のように案内板が設置されているマップもある

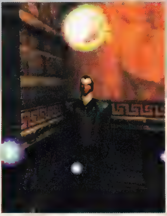


封印はコインのような形をしている。参加人数が多い場合は、勝利条件となる数を増やした方がいいだろう

わなはすべて自動的に作動する。また、敵が近づいたり、アラームが鳴ることによって、衛兵たちも自動的に追跡/攻撃を行う。プレイヤーキャラクターは、ゲーム中に何度でも生き返ることができるが、わなやプレイヤー同士の戦いによって死亡すると、それまで持っていたTer'Angrealと封印の入ったバッグはその場に落としてしまう(落ちているバッグはだれでも回収できる)。

Citadelで勝つためには、敵との駆け引きがポイントになる。敵の砦に攻め込むと、自分の砦の守りが手薄になってしまう。1 on 1の戦いであれば、守りに徹して砦で迎え撃つか、敵の不在を狙って攻め込むかを考えながらプレイしなければならない。複数のプレイヤーとチームを組んでプレイする場合でも、攻守両面におけるチームワークが要求される。

また、なかなか勝負の決着がつかず、互いの砦のわながほとんど破壊された場合、封印を持ち歩いているキャラクターを狙ったプレイヤー同士の戦いがメインとなる。Ter'Angrealを駆使した対人戦になるので、後述する"Arena"で特訓しておくと良いだろう。



封印を持っていると、頭上に光る球が表示される。当然、敵の標的になりやすいので、移動の際には細心の注意が必要だ

Information	
発売元	:GTインタラクティブ
販売元	:ソースネクスト株式会社
問い合わせ先	:ソースネクスト・インフォメーションセンター 03-5350-4844
価格	:オープン

THE WHEEL OF TIME

Citadelで設置できるわなと衛兵の種類

それぞれの砦に設置できるわなと衛兵は10種類ある。

わなは、複数の効果が組み合わさるように、設置する場所をよく考えた方が良い。通路を通ろうとすると鉄格子が下り、さらに、そこにやりが突き刺さるといった感じだ。敵が封印に近づくのに時間がかかるほど、自分たちが敵の封印を奪えるチャンスが増えてくる。通路を封じるわなと、ダメージを与えるわなを上手に組み合わせて、敵の侵入を妨げよう。



Portcullisの配置例。Fire Wallを飛び越そうとすると、鉄格子が下りる

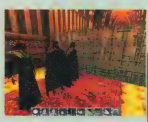
設置できるわなと衛兵の種類

種別	名称または衛兵のクラス	説明
わな	Alarm(警報)	敵の侵入を知らせ、衛兵を招集する
わな	Fire Wall(火の壁)	垂直で平らな壁と壁の間に設置する炎のわな。床から腰のあたりまで炎が燃え盛り、上を通過する者にダメージを与える
わな	Pit(落とし穴)	床に設置する落とし穴。上を通ろうとすると落下してしまい、ダメージを受ける
わな	Portcullis(落とし門)	門型のアイコンが付く場所には、この落とし門を設置できる。鉄格子が落ちた瞬間に真下にいれば、ダメージを受ける。Wallと同様に敵の侵攻を妨げる。攻撃系のTer'Angrealで破壊できる
わな	Spear(隠しやり)	敵が近づくと、やりが飛び出してダメージを与える。壁、床の両方に設置できる
わな	Titling Stairway(落とし階段)	階段型のアイコンが付く場所に、このわなが設置できる。階段の半ばで段が崩れ、下まで転落する
わな	Wall(防壁)	垂直で平らな壁と壁の間に設置する壁。相手の侵攻を妨げる。攻撃系のTer'Angrealで破壊可能
衛兵	Grunt(衛兵・弱)	GruntクラスのNPCを設置できる。敵が現れると、自動的に攻撃を開始する。一定ダメージを受けると死亡する
衛兵	Captain(衛兵・中)	CaptainクラスのNPCを設置できる。敵が現れると、自動的に攻撃を開始する。一定ダメージを受けると死亡する
衛兵	Campion(衛兵・強)	ChampionクラスのNPCを設置できる。敵が現れると、自動的に攻撃を開始する。非常に強力だが、頑固で扱いにくい

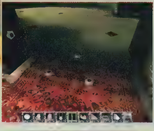
わなを効果的に設置するポイント

Citadelでうまく敵を倒すために、効果的にわなを設置する方法を紹介しよう。

①相手が必ず通る通路や、狭くて暗い通路にはPitを設置する
②狭い通路や入り口の、床と左右の壁の3ヵ所にSpearを設置する。通路を通る敵を串刺しにすることができる
③封印の周りにSpearやPitなどのわなを集中的に設置する。相手が封印を取る前に倒せる
④階段には、必ずTitling Stairwayを設置する。さらに、敵が転落したところでダメージを加えるSpearやFire Wallも設置しておく
⑤Pitからはい上がってくる場所に、Spearを集中的に設置する
⑥テレポーターのある部屋の周りに衛兵を集中させる
⑦封印のある場所に至るまでの通路をWallでふさぎ、衛兵を配置する。うまくいけば、壁で相手が足止めされている間に衛兵で敵を倒せる。ただし、壁は敵味方関係なく通れなくなるので、自分が死亡してから再スタートした後、テレポーターへと続く道は確保しておかなければならない



相手が足止めされる場所に衛兵を置いておくと効果的だ。ただし、衛兵を過剰に集中して配置すると、範囲攻撃のTer'Angrealで一掃される危険性もある



Spearの配置例。封印を取ろうとして踏み込むと、複数のやりに突き刺されることになる

キャラクター別に召喚／設置が可能なNPC

マルチプレイでは、Aes Sedai、Forsaken、Hound、Whitecloakという四つのキャラクターの中から、好きなものを選択する。どのキャラクターも、召喚系のTer'Angrealを使えば、NPCを召喚して敵と戦わせることができる。ただし、これらのNPCは強さが3ランクに分かれており、選択したキャラクターの種類によって召喚できるNPCも異なる。それぞれ特徴のある攻撃を行うので、事前に把握しておきたい。また、Citadelでは、これらのNPCを衛兵として設置することもできる。

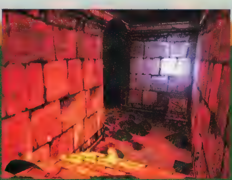
召喚／設置が可能なNPC

キャラクター名	Gruntクラス(弱)	Captainクラス(中)	Championクラス(強)
Aes Sedai(異能者)	Warder(護衛士):Aes Sedaiを守る戦士。剣で攻撃する	Aes Sedai Sister(姉妹):異能者となった女性。Ter'Angrealで攻撃する	Aes Sedai Sitter of The Hall(各アジャ代表者会議座者):異能者となった女性。強力なTer'Angrealで攻撃する
Forsaken(闇セダーイ)	Trolloc(トロローク):人間と動物の交配で生まれた半獣。手おので攻撃する	Myrddraal(ミルドラル):Trollocと人間のハーフ。弓矢で遠距離攻撃も行う	Trolloc Clan Leader(クランリーダー):Trolloc部隊のリーダー。高い攻撃力を誇り、近距離／遠距離のどちらからでも攻めてくる
Hound(ハウンド)	Minion(ミニオン):闇に潜むモンスター。素早く攻撃をかわしながら、標的に近づいて攻撃する	Mashadar Tendril(マシャダー):霧状の亡霊。相手を取り囲むようにしてダメージを与える	Legion(レジオン):巨大なモンスター。地面を揺らし、追跡弾を口から吐き出す
Whitecloak(白マント)	Whitecloak Soldier(歩兵):狂信的な宗教集団"光の子"の歩兵。剣で攻撃する	Whitecloak Archer(弓兵):"光の子"の弓兵。大弓で攻撃する	Whitecloak Questioner(尋問段):"光の子"の尋問団。防御力が高く、強力な遠距離攻撃も行う

Citadelでの攻略Tips集

Citadelで勝つためには、状況に応じた戦術や、チームとしての戦い方が重要になってくる。以下に、そのTipsのいくつかを紹介しよう。

①ゲーム序盤は、相手の邪魔をするより、積極的に敵側のわなを破壊して、砦の防衛力に差をつけるのが得策
②チーム戦であれば、守備要員を1名選び、テレポーターから出てきた敵を物陰や高台から狙い撃ちさせる
③敵の封印の場所は、Tracer(封印に向かって光の筋が残る)というTer'Angrealで探す
④敵の砦に攻め込み、複数の衛兵が押し寄せてきた場合は、自爆覚悟でEarth Tremor(地面に激しい揺れを起こす)というTer'Angrealを連発する。一瞬にして衛兵たちを倒すことができる
⑤奪った敵の封印は、自分の砦のわなが集中している場所にためておくと良い。積極的に相手の砦に攻めに行けるようになる
⑥わなが集中している所=封印のある場所、という論理の裏をかき、目立たない暗い場所に封印を設置すると、相手に気付かれないこともある



Earth Tremorはさまざまな局面で利用できる。ただし、敵だけでなく、自分や同じチームのキャラクターもダメージを受けることがあるので、注意が必要だ

敵を揺さぶり複合技をたたき込め Arenaモード解説



マルチプレイを選択すると、立ち上がっているゲームのリストが一覧表示される。Arenaは、すでに開始しているゲームへ参加することも可能



さまざまなTer'Angrealが飛び交う、Arenaの戦場。プレイヤーが複合的な攻撃を行っている様子が分かる。チャットをしている余裕はまったくない

わなを仕掛け合うという、戦略的な要素が濃いCitadelとは異なり、Arenaでは3Dアクションならではの激しい攻防が繰り広げられる。ここでは、Arenaの特徴と有効戦術を解説しよう。

Ter'Angrealの効果を見極め必勝パターンを編み出そう

シングルプレイは、Ter'Angrealを使った攻防はあるものの、なぞ解きの要素もあるため、どちらかというとゲームは静かに進行していく。対照的に、マルチプレイのArenaモードでの対戦はかなりアクション性が強い。Ter'Angrealという多彩な攻撃方法があり、ルールや雰囲気はQUAKE系3Dシューティングとあまり変わらないが、違う側面もある。それは、タイプの異なるさまざまなTer'Angrealを瞬時に使い分ける必要があるという点だ。Arenaの対戦では、一瞬たりとも立ち止まることが許されないほど、プレイヤーは複数のTer'Angrealを激しく使いまくる。そのため、それぞれの対応策を考える前に、その場を逃れなければならない。しかも、逃れつつも相手を攻撃してけん制する必要もある。

また、Arenaでは、対戦中にTer'Angrealの狙いを定めるのが非常に難しい。起伏や高低差のあるマップが多いというのも、その一因である。プレイヤーの移動スピードはかなり速いが、それに対して、Ter'Angrealの中には、キーを押してから攻撃が敵に届くまでに時間がかかるものが多くある。既存の3Dシューティングと比べると、狙いをつけにくいという点でも際立っていると言えるだろう。

戦術としては、当たり判定の大きい"範囲攻撃系"、瞬時に敵まで到達する"速射攻撃系"、敵を追尾する"追跡攻撃系"など、違ったタイプのTer'Angrealを組み合わせて戦うのが基本である。複数の攻撃方法を同時に仕掛けなければ、逃げる相手に確実にダメージを与えることはできない。そのためには、40種類あるTer'Angrealをアイコンの形ですべて覚え、それぞれの性質や効果をしっかり把握する必要がある。数が多いので覚えるのは難しいが、これはArenaで戦う上で確実に差がつく重要なポイントだ。使いこなせるTer'Angrealのレパートリーを徐々に増やしていこう。

効果的な攻撃パターンの一部を紹介

以下に、Ter'Angrealの相性のいい組み合わせと、実戦でよく使われる攻撃方法を紹介する。これを参考に、自分なりの連続技、得意パターンを作り上げるといいだろう。

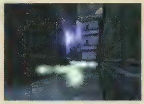
大切なのは、いかに相手に余裕をなくさせるかということである。何か一つの攻撃を仕掛けて敵を揺さぶり、その応対にあたふたしているところへもう一つ別の攻撃を放つ。そうすると、Ter'Angrealを単独で使うよりも、ダメージを与えやすいのだ。

召喚系 + 速射攻撃系

Minion、Guardian、ChampionというTer'Angrealを使用すると、プレイヤーキャラクターの指揮下にあるNPCを召喚できる。彼らは自動的に敵を攻撃してくれるので、彼らの後ろに付き添いながら、敵にDartやFireballを浴びせよう。最高位のChampionクラスになるとかなり強いので、Ter'Angrealを使用したキャラクターが死んでも、殺人マシーンとなって1人で敵をけ散らしていることもある。ただし、同一対戦場内では同じランクの者を複数呼び出すことはできない。



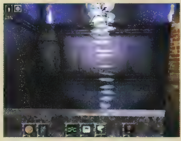
Houndが召喚できるLegion。体が大きく、追跡型の攻撃弾を次々と吐き出してくる



Mashadar Tendrilは、シングルプレイの序盤でも登場するおなじみの亡霊。これに取り囲まれると、逃れる間もなく、ダメージを受け続けてしまう

追跡攻撃系 + 範囲攻撃系

Seekerなどの追跡攻撃系を放ち、相手が逃げ出したら、すかさず相手の足元にEarth Tremor(激しい揺れを起こす)といった範囲攻撃系を撃ち込む。さらに、そのほかの攻撃系を放って追い討ちをかけると効果は絶大である。Whirlwind(敵を空中に持ち上げる)やBalefire(あらゆる物を貫通する光線)といった近距離大技系は、敵が背を向けたときがチャンスだ。



Whirlwindで敵を持ち上げたところ。この後、相手は落下して大ダメージを受ける

Soul Barb,Taint + 速射攻撃系

Ter'Angrealにはさまざまな種類があるが、中にはSoul BarbやTaintのように、標的がTer'Angrealを使用するだけでダメージを与えるタイプもある。これが決まると、相手は体力を温存するために手も足も出なくなるので、そこをSeekerで追いかけつつ、Dartなどの速射攻撃系を放とう。

THE WHEEL OF TIME

WoTを100倍面白くするための基礎知識 Part2

マニュアルにはない設定まで分かる用語解説

原作の小説を知っていると、WoTをプレイしていくうちに、さまざまな設定がゲームの世界に導入されていることに気付く。今回は、それらの情報を知らない人のために、ゲームに反映されている小説の基本用語を解説してみよう。

文／奥谷海人

One Power（ワンパワー：絶対力）

ゲームでよく使われる言葉で言うと、"Mana"のことである。トゥルーソース（万物源）からわき出るもので、特殊な能力を持った者だけが、トゥルーソースから絶対力を引き出すことができる。絶対力は5元素に分かれており、"地"と"火"の力は男性が優れているとされ、"水"と"風"の力は女性が優れているとされている。もう一つは、中性的な"精"の力である。これらの力を空中で手を使って編み込むことで、さまざまな魔法が使用できるようになる。ゲーム中に魔法を繰り出すのに時間がかかるのは、この編み込みを表現しているためと言われている。

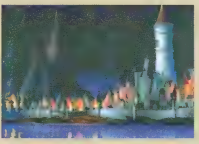
Ter'Angreal（テル=アングリアル）

ゲームでは、武器や魔法の効果があるアイテムという位置付けだが、小説では、"希少価値のある古代の遺物"となっている。使い方さえ分かれば、絶対力を引き出す能力を持っていない者でも使用できる。ゲームには登場しないが、魔力を増強する"アングリアル"や、使用者の許容量以上の力を引き出す"サ=アングリアル"などもある。

Dark One（ダークワン：闇王）

物語のすべての元凶。創造主が大地を作り上げるときに封印した、神と対極にある存在だと考えられている。小説では、3500年ほど前に闇王が自ら封印を解こうと試みたが、時の竜王"ルーズ・セリン・テラモン"に阻止された。小説とゲームにおいては、この封印が再び解かれつつある状況にある。予言書に記された"竜王の再来"と言われる最終決戦が近づいている、という緊迫した状態なのだ。

Aes Sedai（アエズ・セダーイ）



絶対力を扱う能力を持つ女性異能者の呼称で、通常はターヴァロンの都にあるホワイトタワー（白い塔）を中心に活動している。シングルプレイの第4章の舞台となるターヴァロンは、アエズ・セダーイが住んでいるホワイトタワーを中心に栄えている。

Children of the Light（チルドレン・オブ・ザ・ライト：光の子）

"ホワイトクローク"または"チルドレン"の通称で呼ばれる、闇の力に屈服しないために創設された自衛組織。市民警察として、取り締まりや尋問を行うパラディンの集団である。絶対力を使用する者はすべてが闇の配下と見なし、アエズ・セダーイもその例外ではない。この背景から、ゲームにおいて光の子のリーダーがテル=アングリアルを用いるのはおかしい、と嘆く小説ファンもいる。

Shadar Logoth（シャダーロゴス）

シングルプレイ序盤での舞台となっている廃墟。古代では、アンドール王国の都として栄えていた。その後、闇軍との抗争で台頭した妖術使い"モルデス"の提言によって、"悪には悪を"という思想に沿った政策をとる。そのため、闇の力には屈しなかったものの、モルデス自らが"闇よりも暗い"存在になってしまった。今では森林に覆われた、人の寄り付かない場所になっている。

Trolloc（トロローク）




闇の部隊の足軽的存在で、人間と動物の交配から生まれた魔獣。ゲームをプレイしてみると、くちばしがある者や、ウシの角が生えた者など、さまざまな種類が存在することが分かるだろう。

Myrddraal（ミルドラル）

Trollocを指揮する役目にある闇の存在。目はないが、タカのような視力を持ち、"見る"ことができるという人間型の生物である。彼らににらまれると、どんな勇者でも怖気づいてしまうという。流れる水を怖がる習性を持っている。

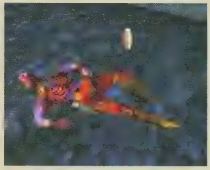
Forsaken（フォーセーケン）

日本版の小説では"闇の軍師"と訳されているが、闇王が世界を征服したときに大陸を治める領主となる、闇王直属の"武将"的な存在だと言える。男8名、女5名の計13名いる。ゲームには、最も強力な絶対力を持つイシャメールが登場する。不死不老の力を与えられた、手ごわい相手である。

Warder（ワーダー：護衛士）

アエズ・セダーイと結合（Bonding：リンク）した特殊な戦士のこと。アエズ・セダーイは、どんなに優れていても接近戦には弱い。そのため、戦士と特殊な結合をすることで、自分を護衛してもらう。護衛士は、この結合によって戦闘能力が増大し、疲れや眠気を知らない超人的な身体を持つようになる。

Tinker（ティンカー）



シングルプレイ序盤であちこちに死体となって転がっている人々がいる。彼らは、非暴力思想"葉の道"を貫くジプシーの旅団である。カラフルな衣装を身にまとい、馬車に乗って森の中をさまよう。人里に近づくことはめったにない。小説では、闇王と竜王の最終戦争のかぎとなる"歌"を捜し求めている。

The Wheel of Time（ザ・ホイール・オブ・タイム：時の車輪）

車輪やホイールというと、車のタイヤを想像するが、この小説においては、糸巻き機のような木製の輪に近いものだと筆者は考える。そこに人々の人生が織り込まれ、複雑な人間模様を形成するのだ。この輪には七つのスポークがあり、一つ回るごとに一つの時代が到来すると言われている。小説で触れられている最終戦争が本当に最後になるのかどうかという点は、ファンにとっては興味の尽きない話題であり、著者Robert Jordan氏のみが知り得る結末なのだろう。

八つの徳を回復するための冒険 中盤までのゲーム展開を詳細に解説

ULTIMA ASCENSION

ULTIMAシリーズの最終章となる「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」には、壮大なストーリーと数々のサブクエストが用意されている。第2回目の攻略となる今回は、Compassion(慈悲)とHumility(謙譲)の徳を回復するクエストを詳しく紹介していく。

Compassion(慈悲)編を攻略

さまざまなトラップの仕掛けられたダンジョン、Despise

まず、最初にダンジョン、Despiseの場所を確認しておこう。Britain北東の出口から、北へ進むとIoloの家がある。Ioloの家からさらに北へ進むと道は二手に分かれており、ここを右へ進むとDespiseにたどり着く。ちなみにIoloの家では妻のGwennoから、彼がDespiseへ行ったまま戻ってこないという話が聞ける。

Despiseに入って間もなくすると、二人の男が閉じ込められている部屋を発見するだろう。彼らを助け出すと、このダンジョンについての情報を得ることができる。DespiseにはKiran Stoneという宝石が四つ隠されており、すべて集めるとArtifactが手に入るというのだ。

最初に手に入れられるKiran Stone(Yellow)は、巨大な石柱の上にある(画面A)。また、石柱の上には青いスイッチがあり、これを押すと、扉が開いて先へ進めるようになる。Despiseでは、このほかにもたくさんのスイッチがある。ダンジョン内の分岐は少なく、迷う心配はないが、扉を開くためのスイッチ探しが難関となる。

二つ目のKiran Stone(Blue)は、食堂の隠し通路を抜けた先にある。ここはトラップ地帯となっているが、それほど難しくはない(画面B)。三つ目のKiran Stone(Green)はダンジョンの中の聖堂を抜けた直後に起きるイベントで入手できる。ここでは突然、助けを求める男の叫び声が聞こえてくるので、周囲を調べてみると、落とし穴の中で動き出した壁に、今にも押しつぶされそうになっている男を見つけることができるだろう(画面C)。素早くスイッチを入れ、無事に彼を助けると、お礼としてGreenのKiran Stoneをもらうことができる。救出に失敗した場合もKiran Stoneを手に入れることは可能だが、やはりここは事前にセーブしてでも助けてあげたい。

第4のKiran Stone(Red)は水路に隠されている。注意して探すと分かるが、水中にスイッチが用意されており、押すことで入手できる(画面D)。この水路は、Kiran Stoneを置くShrine(祭壇)の先にあるので、Kiran Stone(Red)を入手したら、Shrineまで引き返そう。Shrineに四つのStoneを正しく置くと、Kiran ShieldというArtifactを手に入れられる(画面E)。

再び水路を進むと、いよいよDespiseの終盤である。行く手を阻むWyrmguardとのイベントでは、このクエストのテーマともなっている、Compassionを忘れずに。真実はDespiseから出た後に分かるだろう。

画面A



……ow)を取るには、ジャン……おく必要がある。Space……や、カーソルの位置によっ……化するので注意しよう

画面D



水中のスイッチを入れると、Kiran Stone(Red)とバッグが手に入る。ちなみに、Despiseには二つのバックが隠されている

画面E



画面のように石柱の上にそれぞれのKiran Stoneを置くと、Kiran Shieldが出現する。片手用武器を使う際はこの盾を活用したい

画面B



……せり出してくるトラップ地帯 タイミング良く走り抜け……スイッチを入れると、Kiran Stone(Blue)が手に入る

画面C



トラップに引っ掛かってしまった男を助けるイベント。素早くスイッチを押さないと、男は押しつぶされてしまう

Despiseでは隠しアイテムも入手できる

落とし穴に落ちた先に、肖像画が掛かっている部屋がある。実はこの肖像画をクリックすると、隠しアイテムのWyrmguard Tunicが手に入る



Information	
発売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	：8,800円（プレミアムエディション 11,800円）
発売時期	：1999年2月24日発売予定（海外では発売中）

Bandit(山賊)退治の小クエスト

Britain南西の探索を始めると、民家が燃えているのを発見する。それも中にはまだ子供がいるのだ。子供を救出すると、彼の身に降りかかった不幸な事件について語ってくれる。話によると、山賊に父親を殺され、母親は連れ去られてしまったのだという。

山賊のアジトは民家のすぐ裏手のがけの上にある。ただし、アジトへ上っていくには、隠された道を発見しなければならない。実は、ここへ来る途中にある小屋に道を開くスイッチが隠されている。

山賊を倒し、子供の母親を救い出したら、山賊の日記を読むといい。民家が襲われた理由と、山賊の隠した財宝の在りかを知ることができる。



小屋の入り口にも火の手は回っており、子供は外に逃げることができない Linerの魔法を使って素早く火を消そう

山賊の財宝が隠された洞くつを抜けると小さな池がある。実は池の中をよく調べると、さらにお金などを得ることができる。水中での操作は難しいので、セーブしてから挑戦しよう

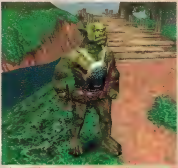


Pawで困っている人たちを助ける

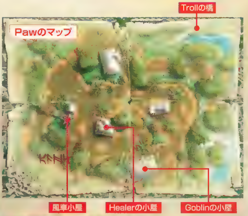
Pawとは、Britainの政策により、病んだ人々が追いやられている沼地帯のことだ。場所はBritain南西に位置し、町とそれほど離れていない。ただし、Pawへ行くには、Trollが通行料を徴収している橋を通らなければならない。会話次第でお金を払わずに渡れる方法もあるので、うまく切り抜けよう。もちろん、実力があれば、倒してしまって構わない。なお、このTrollのすみかには、Pawのサブクエストで必要なValve(バルブ)が隠されている。

Pawに到着したら、足元に注意して歩くよう心掛けたい。なぜなら沼地に落ちると、毒によってダメージを受けるからだ。もしも毒を受けてしまった場合は、Cureの効果のあるRed Potionを飲もう。

Pawで訪れる場所は限られている。別項で紹介する、Mayorの娘を救うクエストに関連する場所を除くと、チェックしておきたいのは2ヵ所だけである。一つは風車小屋で、ここには飲料水に困っているPawの人々を救うサブクエストがある。話によると、風車小屋のバルブが壊れてしまい水をくみ上げることができないという。バルブを入手して、修理してあげよう。もう一つはHealerのいる小屋だ。ここでは、Potionを購入できるので、補充しておけば、後々の進行を有利に展開できるだろう。



橋の前に立ちはだかり、通行料を要求するTroll。素直に、お金を支払っても良いが、安全な場所から弓矢を使って倒すという手もある



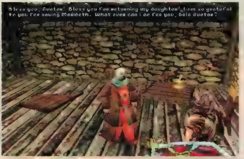


Pawの給水元である風車小屋のValveが壊れ、住民たちが困っている。Valveを入手して人々を救ってあげよう

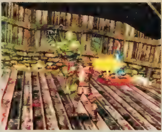
Mayorの娘の救出

DespiseでGlyph of Compassionを手に入れた後にPawを訪れると、意外な人物に出会う。BritainのMayor、Aidonである。話し掛けると、娘がGoblinに誘拐されたので助けてほしいと懇願してくる。Goblinは、Pawの南にある小屋をねぐらとしており、そこに娘が捕らわれている。見事に救出したら、Pawに対する政策を見直すようにMayorを説得して、Heart of Compassionを受け取ろう。ちなみに、Mayorと共にいるJoeは、イベントが終了すると、Staffsのスキルをトレーニングしてくれる。

さて、次なる目的地はBritainの北東にあるShrineだ。ここにGlyph of CompassionとHeart of Compassionを置き、マントラを唱えるとCompassionのShrineが復活する。



皮肉なことに、Mayorの娘は病気にかかってしまったため、Pawへ送られることとなった。そして、Goblinに捕まってしまったのだ



小屋の中には3匹のGoblinがいる。ボスのGoblinは手ごわいので、回復用のアイテムを用意してから戦おう

ストーリー進行のカギとなるGlyphとSigil

荒廃したブリタニアを救うため、八つの徳を回復することが、Avatarに課せられた使命である。具体的には、それぞれの徳に対応したShrineを修復していくことで、物語は進行していくのだが、その中心となるのが修復に必要なGlyphとSigilの入手だ。

Glyphとは、徳の精神が刻まれたRune(石版)が汚れてしまったもので、祭壇を修復するとRuneへと戻る。一方のSigilとはRuneとは対をなす存在で、ULTIMAの世界に、新たに追加されたアイテムである。Glyphは各ダンジョンで手に入り、Sigilは人々を助けるクエストを通じて得られる。ただし、Sigilは、Heart of CompassionやCrook of Humilityといった具合に、さまざまな形のアイテムとして現れる。

Humility(謙譲)編を攻略(その1)

海賊の住むBuccaneer's Denで第2の徳を取り戻す旅が始まる。ここではHumility(謙譲)編の前半部分で探検するBuccaneer's Den周辺を詳しく紹介する。

Britainを離れる前に装備を整える

さて、前項ではCompassionのShrineを修復させ、Rune of Compassionを入手した。この後すぐ、Humility(謙譲)の徳に絡むストーリーが始まることになる。

ダンジョン、Despiseから出ると、突然イベントが発生し、なぞの女性、Ravenが登場するのだ。後に、彼女にCompassionのShrineを修復させた証拠として、Rune of Compassionを見せると、次なる冒険の場所Buccaneer's Denへ向かうことになる。その前に、Britainを離れるとしばらく戻ってこないので、身支度をしておいた方が良い。

Britain周辺でトレーニング可能なスキルは、1 Handed、Staffs、Rangeの三つだ(Dexが低いとトレーニングを受けられないケースもある)。魔法は、1st Circleが使用可能となるので各呪文をBindをしておこう。この時点では、Create Regents以外の三つのスクロールが手に入っているはずだ。また、Britainの街には実にさまざまなアイテムが隠されているので、忘れずに取っておこう。入手可能な一部を示しておくので参考にしてほしい。



写真のようにLord British城の屋根に上ることもできる。意外な所にさまざまな秘密が隠されているので、じっくり探してみよう

Buccaneer's Denのマップ



●Long Bow
弓屋の2階でかぎを手に入れ、店主の近くにある箱を開ける

●Light Healingのスクロール
Lord British城内にある倉庫の中と弓屋に置いてある彫像を弓で撃つと出現する

●Fire Ballのスクロール
Lord British城の屋根の上にある

●Glass Sword
街の中心にある井戸にコインを落とすと出現する

●Manaの上限値アップ(karma上昇)
Britain東(町の外)の海岸に落ちているSerpentwineを、聖堂(Cathedral of Love)の前にいるFlannに渡す

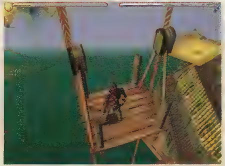
Buccaneer's Denガイド

Buccaneer's Denは、Britain南東に浮かぶ海賊の街である。街は南北に分かれた二つの島で構成されており、往来にはボートを使う(A)。また、南側の島の上に行く手段としてゴンドラも用意されている(B)。

町の施設には、地図屋、よろず屋、酒場がある。地図屋では2枚のマップ、よろず屋では武器と食料などが購入できるので補充しておこう。ちなみに、よろず屋の目玉商品はChain BootsとCreate Regents(1st Circle)のスクロールだ。また、南側の島には闘技場があり、こちらでは実戦を通じてFistのスキルを学ぶことができる。なお、この時点ではギルドの小屋に入ることはできない。



よろず屋の壁に掛かっている骸骨をクリックすると、下の階の倉庫が開く。地図屋にも同じような仕掛けがある

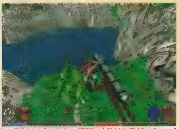


Buccaneer's Denの南側の島は、傾斜がきつく徒歩ではほとんど上がれない。通常はこのゴンドラを利用する

Buccaneer's Denでのクエスト

Gauntlets of Furyを入手する

北側の島の北西を探索すると、入り口を木で封鎖された洞くつが見つかる。この洞くつの中にはGauntlets of Furyが隠されている。高台から周囲を見渡すと、いかにも怪しい大砲を見つけることができるだろう。これを使って入り口に穴を開けると、中へ入ることができるのだ。これとは別に、南の島にも、もう一つ隠された洞くつがあるので、併せてチェックしておきたい。



一見行けそうにもない場所に大砲はあるが、ジャンプをうまく使うことでたどり着ける。弾を撃つには大砲をクリックするだけでよい

海賊の幽霊と沈没船

南側の島の灯台には、海賊の幽霊がいる。Rum酒を欲しがっているので、酒場で購入し持って行こう。すると、彼の乗っていた船が沈んでしまったという話をしてくれる。沈没船は、市場の近くに停泊している船のすぐ近くに沈んでいるので、潜って調べると宝箱を見つけることができる。

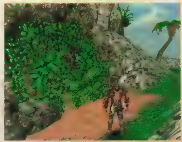


Rum酒を欲しがる幽霊が出るという灯台。ちなみに、ブリタニア各地の灯台を修理するというクエストもある

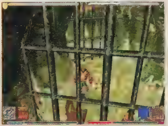
Silver Serpentを助け出す

Britainの聖堂で、Silver Serpentが連れ去られたという話を聞いただろうか? Buccaneer's Denの北側には海賊のアジトがあり、ここにSilver Serpentが捕らわれている。海賊のアジトへたどり着くには、二つの方法がある。一つは島の中腹にある隠し通路を抜ける方法で、もう一つは北の海岸沿いに泳いでいく方法だ。隠し通路を抜ける場合は、閉じ込められてしまうトラップがあるので注意してほしい。

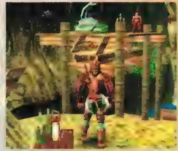
海賊は3人おり、倒すとボスの死体からかぎが手に入る(消えてしまうケースがあるため、事前にセーブしておこう)。これを取った後、Silver Serpentを封印している土台を調べると、事件解決となる。



海賊のアジトへつながる通路は、草木によって隠されている。北の島の中腹にあるのでよく調べてみよう



通路の途中には画面のようなトラップがあり、急いで走り抜けなければ閉じ込められてしまう



海賊のボスがいる高台へは、ジャンプを使わないとたどり着けない。実は、この位置から弓矢で撃てば簡単に倒すことができる

奴隷商人に売られた少女

北東の港に向かう途中、奴隷商人に売られているかわいそうな少女に出会う。以下の三つの方法で助けることができる。

1.奴隷商人へ3,000gpを支払う
2.奴隷商人を殺す
3.近くの船の中にある手紙を、Samhayneへ渡す
(少女の母親がSamhayneへ宛てた手紙で、娘の面倒を見てほしいと依頼する内容のもの)



Buccaneer's Denでは人身売買も行われている。少女を助ける方法はいくつかあるが、この奴隷商人を殺してもKarmaは下がらない

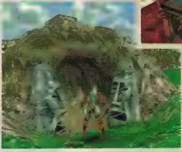
Samhayneと出会った後New Magincia へ向かう

Buccaneer's Denの探索を終えたら、Ravenのボス、Samhayneに会いに行こう。彼と話をすると、HumilityのShrineを修復してくれれば、そのお礼としてCodex of Wisdom(知識の書)をくれるという。

HumilityのShrineは、New Maginciaにある。Buccaneer's DenからNew Maginciaへ行くには、灯台の近くにある秘密の洞くつを抜けなければならない。この洞くつについては、地図屋の店主が詳しい情報を持っている。この洞くつにはパスワードが必要な不思議な仕掛けが用意されている。Ravenが知っているので、事前に聞いておこう。



実はSamhayneは、Ravenを使ってAvatarが信頼に足る人物かどうかを調べていた。BritainでCompassionの徳を回復したことで、それが証明されたというわけだ



New Maginciaとつながる洞くつは、灯台のすぐ南側にある。パスワードを知らないと、うまく通り抜けることができない

Avatarにふさわしい行為とは?

徳の概念と関連して、ULTIMAの世界には、Karma(業)という要素がある。Karmaは善行によって上昇し、悪事を働くと下がるようになっており、プレイヤーはAvatarとしてふさわしい振る舞いをしなければならないようになっている。

どのような行為が悪事なのか悩んでしまうかもしれないが、UAでは、Karmaの上下がマナの増減として具体的に表示される。実際には、罪のない人を攻撃したりしなければ下がることはないので、あまり意識する必要はない。なお、人の家にあるアイテムを取ってもKarmaへの影響はない。



罪のない人を攻撃するとkarmaが下がり、街の中の場合、衛兵に処罰されてしまう。NPCに話し掛けるつもりが攻撃モードになっていた、というミスがよくあるので注意したい

Humility（謙譲）編を攻略（その2）

荒廃したNew Magnciaで旧友Katrinaに会い、ダンジョンHythlothへと向かうAvatar。ここでは、Humility（謙譲）編の後半の解説に加え、今後のストーリー展開についても紹介していく。

羊を襲うAlpha Wolfとハゲワシを退治する

謙譲をつかさどる街として知られているNew Magnciaだが、現在は廃墟となっている。人影はまったくなく、KatrinaというAvatarの古い友人だけがここで生活している。羊飼いの彼女は、島に出没するオオカミとハゲワシに悩まされているので、早速助けて上げよう。

オオカミのすみかは島の南側にある。群れを率いているAlpha Wolfは手ごわいので油断は禁物だ。一方のハゲワシは、巣を燃やせば追い払える。無事退治すると、KatrinaからCrook of Humilityをもらうことができる。

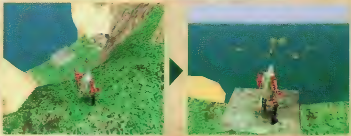
Katrinaの話によれば、Glyph of Humilityは、ダンジョンHythlothにあるという。ただ、Hythlothへ行く方法は彼女も知らないらしく、HumilityのShrineでめい想してみてはどうかという話だけ聞ける。



Alpha Wolfは、島の南側にあるドーム状の建物の中にいる。全身が黒くほかのオオカミとは違う風ぼうなので、一目で分かるだろう



ハゲワシの巣は、Katrinaの家のすぐ近くにある。Linearの魔法を使って燃やしてしまおう



島の北東のがけには、HumilityのShrineを復活させる秘密がある。実は、写真の石版を踏むと、海中に沈んでいたShrineが浮上してくるのだ

ガーゴイルの街Ambrosiaを攻略する

HumilityのShrineでめい想すると、突然、ガーゴイルの街Ambrosiaにたどり着いてしまう。ちなみに、ULTIMAの世界に登場するガーゴイルは、凶暴なモンスターではなく知的な存在である。Avatarに襲い掛かってくるガーゴイルもいるが、話し掛ければ、いろいろと教えてくれる者も多いので、むやみな攻撃は避けたい。

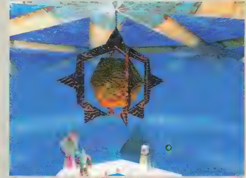
情報を収集すると、WislemがHythlothへの行き方を知っているということが判明するだろう。しかし、彼は宙に浮かぶ小部屋にいるため、会うにはBoots of Levitationというアイテムが必要となる。このアイテムはAmbrosiaの南側にある砂地を調べると、見つけることができる。

Wislemに会って話をすると、Hythlothへの行き方を教えてもらう代わりに、Queen's Sculptureを作動させるという、仕事を頼まれる。彼に言われるままに仕事をやり遂げると、なんとAmbrosia全体が崩壊してしまう……。

死ぬ間際のWislemによれば、これは彼らのミスだったそうだ。そして、ガーゴイルの絶滅を避けるため、女王の部屋へ行ってQueen Egg（卵）を持ち出すよう懇願される。ちなみに、女王の部屋へ行くには、Queen's PowercubeとAmulet of Singularityが必要だ。女王の部屋にたどり着き卵を入手したら、テレポーターで脱出しよう。



Boots of Levitationを装備しSpaceキーを押すと、宙を歩けるようになる。再度Spaceキーを押すと効果が解除される。残念ながら、Ambrosia以外の場所では効果がない



Queen's Sculptureを作動させるには、Queen's Powercubeを納める必要がある。Queen's SculptureはAmbrosiaの最も高い位置にある



女王の部屋にたどり着いたAvatar。女王は襲い掛かってくるので、すきを見て、卵を取ったら奥へ逃げよう

Ultima ASCENSION

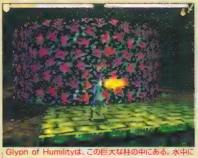
ダンジョンHythlothの攻略

Ambrosiaから無事に脱出すると、ダンジョンHythlothへ到着する。Hythlothは、Despiseに比べ入り組んでいるのが特徴だ。構造を理解するまで何度も往復することになるので、マップを参照しながら進んだ方が良い。また、Valveをひねって水を抜いてから進むなどの、水に関連したトリックが多い点も覚えておこう。

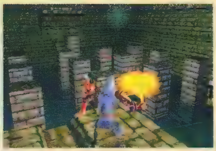
全体の流れをまず説明しておくと、Glyph of Humilityは簡単に手に入ってしまう。その代わりにテレポーターへ向かうための通路(マップのB)が鉄格子によって封鎖されているため、これを解除しなければ脱出できない。そのかぎとなるのがStatue(彫像)である。Kiran Stoneと同じく4色のStatueがあり、同じ色の台座に置くことで鉄格子が解除されるようになっている。

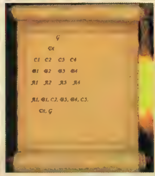
Hythlothに入って最初にすべきことは、Swamp Bootsの入手である。Hythlothには毒の沼がたくさんあり、これを装備していないと探索しづらいのだ。これはマップの(A)の個所で入手できるのだが、周りは毒の沼に囲まれており、しかも、沼の中には凶暴な魚が潜んでいるので注意しよう。その後すぐにGlyphを取りに行っても構わないが、Statueを取りながら進んで行くと効率が良い。ちなみに、Glyph of Humilityの置いてある部屋の手前には、Wyrmguardが懲りずに現れる。

四つのStatueを正しく置くと、テレポーターのあるエリアへ入れるようになる。ここは、壁が透けており、外の景色が丸見えの奇妙な場所だ。ここの東側には、テレポーターの部屋へ入るためのかぎが落ちているので、景色に惑わされないように注意して探そう。なお、マップの(C)の個所から先にもHythlothのダンジョンは続いている。こちらはテレポーターとは別の脱出口なのだが、クリアするのは非常に難しく、大したアイテムも得られない(途中で拾うPurpleのStatueはここで使う)。無視してテレポーターで脱出し、HumilityのShrineに向かった方が得策だ。Shrineの修復を終えてSamhayneの家へ戻ろう。意外な展開がAvatarを待ち受けている。



Glypn of Humilityは、この巨大な柱の中にある。水中に潜って裏に回ると、入り口が見つかるだろう

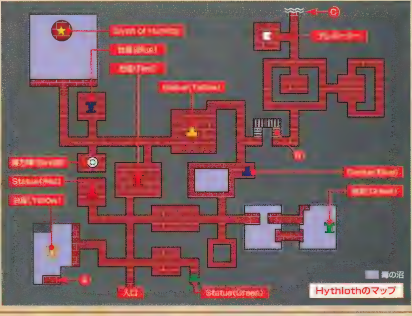




GreenのStatueを置く場所には、トリックが仕掛けられている。決められた順に、石の柱に乗って行かないと、台座にたどり着けないのだ。正しい順番はダンジョンに落ちていたスクロールに書かれている



Chain Leggingsの落ちている部屋 拾うと、突然、両側の壁が迫ってくるのたか、どうやら挟まれても死なないようた



Hythlothのマップ



YellowのStatueのある部屋は、Valveをひねると水が引いていき、抜け道が現れる。水はすぐに戻ってくるので素早く移動しよう

気になるその後のストーリー

Humility編以降も、Moonglow、Yew、Minoc、Trinsicなど、ブリタニア各地を舞台にした、徳を取り戻す旅が続く。中盤を過ぎるとムーンゲートが使用可能になり、Ravenの船も操れるようになるので、各地を気ままに旅することができる。

七つ目の徳を回復したあたりで、物語は佳境に突入する。消えたLord Britishを追ってAbyssへと向かうのだ。後は読者自身の目で確かめてほしい。





物語の途中では、AvatarがBlackthornに捕まってしまったり(上)、Ravenが危機に陥るイベントもある。思わぬ展開に目が離せなくなるだろう

世界最強プレイヤーになる

世界中に多くのファンがいる3Dシューティングのジャンルで、偶然にも1999年末に3本のビッグタイトルがリリースされた。2000年前半は、この「QUAKE Ⅲ ARENA」「UNREAL TOURNAMENT」「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」でマルチプレイが盛り上がるのは間違いない。インターネット上でフラグを稼ぎまくる強者たちを相手にして、どうすれば勝てるのか。この記事を参考にして、世界最強を目指してほしい。

文／三須隆弘（p.076～079）、稲垣宗彦（p.080～085）

QUAKE III ARENA

information

発売元：株式会社P&A
問い合わせ先：株式会社P&A 042-525-9501
価格：6,800円

シンプルな武器の特性を生かして目の前の敵をひたすら倒せ

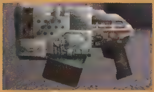
3Dシューティングは単純なデスマッチから始まって、チーム戦やCapture the Flagなど、徐々に対戦ルールが複雑化する傾向にあるが、「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）では、Capture the Flagを除けば、基本的にマップ中を走って目の前の敵を撃ちまくるという、単純なルールしかない。無意味な演出を排除して、ただひたすらスピーディーなそう快感を楽しむための3Dシューティングといった印象が強い。多種多様な未来兵器と複数のゲームモードが売りの「UNREAL TOURNAMENT」や、武器のリアリティーとシングルプレイの秀逸なシナリオで人気を得た「HALF-LIFE」とは違う、QUAKEならではのシンプルさを極めているのだ。

武器についても、基本的に「QUAKE Ⅱ」の流れをくんでおり、セカンダリーショットも存在しないシンプルなものとなっている。テスト版とデモ版に登場しなかったGrenade LauncherとBFG-10Kは、製品版になってようやく登場したが、この武器はどのような威力を持っていて、どうすれば効果的な使い方ができるのかをここで解説しよう。



武器の有効射程距離と攻撃力

Grenade Launcher



有効射程：近、中距離
連射性能：5秒間で7発
ダメージ：直撃100、爆風で最大50

発射後、約3秒後に爆発するグレネード弾を発射する武器。使い勝手はQUAKE Ⅱに登場したGrenade Launcherに近い。威力や連射性能はRocket Launcherとほぼ同じだが、弾速が遅く、弧を描いて飛んでいくので、敵に直撃させるのは難しい。爆破までの時間差を利用したけん制的な使い方をお勧めしたい。複数のプレイヤーが撃ち合っている乱戦ポイントや、水中の敵に対して上からグレネード弾をばらまくと効果絶大だ。爆風の範囲は見た目よりも大きく、Rocket Launcherより広範囲にダメージを及ぼす。

BFG-10K



有効射程：中、遠距離
連射性能：5秒間で18発
ダメージ：直撃100、爆風で最大50

Plasma Gunの強化版。攻撃時に発射するプラズマは、威力が高い上に弾速が速く、おまけに連射が可能。初期弾数が20発しかなく、連射できるのですぐに弾を使い切ってしまうというデメリットを除けば、欠点がほとんどない究極兵器。見た目はPlasma Gunに似ているが、使い勝手としてはむしろRocket Launcherに近い。爆風によって与えるダメージの範囲はRocket Launcherよりやや狭いものの、連射性能の高さがそれをじゅうぶん補っている。接近戦では自爆する可能性が高いことに気を付けたい。ちなみに、BFG-10Kでもロケットジャンプが可能なので、試してみるといい。

Grenade Launcherの爆風を利用して敵をけん制する

Rocket Launcher、Grenade Launcher、BFG-10Kなど、爆風でダメージを与える武器は基本的に、その直撃ポイントから離れれば離れるほど、ダメージが低くなっていく。例えば、Grenade Launcherの弾は直撃させればダメージ100と強烈だが、爆風では最大で50。かすっただけだと20前後しか威力が無い。ただでさえ狙いが付けにくい武器なので、直撃以外で敵を倒すのはかなり難しい。そこでぜひ、けん制的な使い方をマスターする必要があるわけだ。

上級者は敵が出現しそうなポイントにGrenade Launcherを撃ち込んでおいて、グレネード弾が爆発する前にほかの武器に切り替える。不用意に飛びこんできた敵は、床に転がっているグレネード弾を踏んで姿勢を崩すので、その直後にRocket Launcherを撃ち込めば楽にフラグが稼げる。これを敵が密集しているポイントで行えば、さらに効果的だ。

また、敵に追われてピンチの際、自分が逃げている方向へGrenade Launcherの弾を“置いておく”のがよい。何も考えずに追いかけてきた敵は、この地雷を踏み付けるはめになる。特に、曲がり角でこれをやっておけば、かなりの確率で敵は引っ掛かってくれるだろう。



敵に追われている場合、逃げながら自分の目の前にグレネード弾を数発転がしておくといい。角を曲がったら武器を切り替えて振り返り、迎撃態勢を整える。追いかけてきた敵がグレネードの爆風で体勢を崩している間に、Shotgunでとどめを刺せ。

ためのファーストステップ

新登場のアイテムを使いこなして有利な戦いを目指す

ゲーム中に登場するアイテムは、取った瞬間すぐ効果を発揮するパワーアップ型と、アイテムキーを押して使用するキャリー型に分かれる。アイテムキーは、デフォルトではEnterキーに割り振られているが、これではとっさの場合に押せないので、三つボタンマウスの3ボタンあたりの使いやすい位置に変更しておくことをお勧めする。

Battle Suit



初代QUAKEで登場した無敵アイテム(ペンタグラム・オブ・プロテクション)の復活か。これを取ると30秒間、溶岩や爆風といったあらゆるダメージからプレイヤーを守ってくれる。ただし完全に無敵になるわけではなく、アリーナ内のトラップであっさり死んでしまうこともあるので、無茶な行動は命取りになる。

Haste



プレイヤーの移動速度と武器発射速度を、1.5倍程度に速める。とはいえ、劇的に速くなるわけでもなく、特にShotgunやRail Gunといった、もともとリロードの遅い武器は“やや速く撃てるようになったかな”といった程度だ。Machine GunやPlasma Gunといった連射系の武器は、Hasteを使って撃ちまくっていると、あっという間に弾切れになるので、ここぞという時に集中して弾を撃つべきだ。

Invisibility



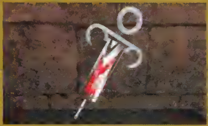
取った瞬間、自分のスキンが半透明になるアイテム。完全に透明になるわけではなく、武器を使用すれば銃口が光り、Quad Damageなどのパワーアップアイテムを取ると、その発光で敵にばれてしまう。対戦相手がこのアイテムを取ったら、足音を頼りにして相手の気配を察知するしかない。

Regeneration



取ればヘルスが徐々に回復する。しかも最大200まで上昇する。ただし回復スピードが遅いため、集中して攻撃を食らうとアイテムの効果が得られない。ある程度ダメージを食らってピンチになったら、いったん逃げて完全回復を待ってから反撃した方がよい。

Medikit

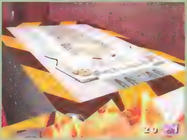


キャリー型アイテム。アイテムキーを押せば、ヘルスを100回復させる。ただし最大で100以上にはならない。いつでも好きな時に使えるのでかなり便利。相手が強力な武器を持っていると、アイテムを使う前に殺されることがあるので、使い惜しみするのは無意味。

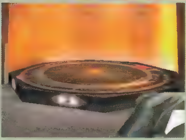
バウンスパッドでの空中制御をマスターせよ

マップ上には、アクセラレーションパッドやバウンスパッドといったジャンプ台が、随所に設置されている。特にバウンスパッドと呼ばれる丸いトランポリンは、ジャンプ中の空中制御で移動方向を変えられる上に、マップによっては真上にMegahealthが浮いている場合があるため、パッドの活用が重要なポイントとなる。

例えば、真上にMegahealthがあるバウンスパッドに乗る場合は、やや下を見ながら、足を踏み外さないようにジャンプするのが重要。前進してバウンスパッドに飛び乗った瞬間、垂直にジャンプするように、移動キーの後方を押しながら調整する。足を踏み外すと死んでしまうことが多いが、落下しそうになった場合は、Teleporter(移動アイテム)を使えば、墜落死から免れることができる。



マップ内で高速移動ができるアクセラレーションパッド



2階、3階といった高い所へ上がるためのジャンプ台として機能するバウンスパッド



バウンスパッドを使った空中制御をマスターすれば、Q3DM11に登場するMegahealthは簡単に取れるはずだ

モデルと武器の特性を理解して戦いを有利に運ぼう

マルチプレイで世界最強を目指すには、ゲーム中のマップの特徴を把握した上で、実戦を通して武器の使い方をひたすら練習する必要がある。だが、その練習を開始する前に、いくつかアドバイスしておきたいポイントがある。モデルの選択による対戦時の有利不利と、Rail Gunの活用法の二つだ。対戦に有利なモデルを選択して、QUAKE Ⅲで最強のRail Gunを使いこなせば、対戦成績は確実にアップするはずだ。

足音のサウンドエフェクトを考慮してモデルを選ぼう

QUAKE Ⅲには、プレイヤーのモデルが23種類、スキンが89種類用意されており、"SETUP"メニューから好きなものを選択できるようになっている。各モデルは外見が違うだけで、移動スピードやジャンプ力といった能力はまったく同じだが、走っている時の足音やダメージを受けた場合の叫び声などで若干差別化されている。選択できるモデルは、懐かしの「DOOM」や「QUAKE」に登場したキャラクター、セクシーな女性、訳の分からない目玉クリーチャー、シンプルな骸骨など、かなり個性的だ。

シングルプレイで登場するBotは、動きが速いモデルと遅いモデルが存在したが、マルチプレイで実際に各モデルを使ってみたところ、外見的な違いは目立つものの、移動スピードはまったく同じであった。ただし、プレイ中に聞こえるサウンドエフェクトについては、モデルごとに個性があることが確認できた。サーフボードのようなものに乗って浮遊しているAnarkiやSlashは移動時の足音がかなり小さい。大柄なTankJrがドスドスと大きな足音を立てて移動しているのに対し、Slashの足音はゲーム中の雑音に紛れてほとんど聞き取れない。

A3DをサポートするQUAKE Ⅲにおいては、3Dサウンドによって表現されるサウンドエフェクトが非常に重要で、対戦相手の足音や叫び声から敵の位置を把握することができる。そうして考えると、足音で気配を察知されにくいモデル（Anarki、Slash）は1対1の対戦などで、やや有利だと言える。



空中に浮遊しているため、足音がしない。ただし、Slashについては、ジャンプや着地した際の叫び声が大きいため、その声で対戦相手に自分の位置を知られてしまう



体のサイズが大きいため、敵に発見されやすいモデル。TankJrは足音が大きいが、ジャンプや着地の際に声を発しないというメリットがある



体のサイズが小さく、敵に発見されにくいBonesと、セクシーモデルの代表的存在のMynx

体のサイズの違いは命中判定にどれだけ影響するのか？

大柄なTankJrと、小柄でスマートなBones。この2体のモデルで、命中判定にどれくらい差が出るのか、テストしてみた。中～遠距離まで離れて、散弾で攻撃可能なShotgunを発射し、受けたダメージを調べた。また、同じ位置からRail Gunを使って当たり判定（命中ポイント）の確認もしてみた。TankJrは体が大きいので、敵からの攻撃が当たりやすいのではないかと思っていたが、結果としては、TankJrもBonesも、命中ポイントに関してはまったく同じであった。どうやらそれぞれのモデルの当たり判定の基準となる"骨格"は同じであり、ボディーサイズが大きなTankJrやSorlagが不利になる、ということとなかった。

見た目の違いによる有利不利を考えた場合、敵に発見されやすいかどうかに注意したい。例えば、BonesのDefaultスキンは水色の半透明になっているため、マップによっては迷彩カラーのような効果があり、対戦相手から発見されにくい。逆に、派手なオレンジ色のスキンを持つTankJrは、遠目からでもすぐにその存在が分かるので、対戦時に不利な要素となることも考えられる。



左からTankJr、Bones、Slash。体のサイズにかなりの違いがあるが、攻撃を受けた際の当たり判定はすべて同じだ。例えば、TankJrのひざ（外側）にRail Gunを当ててもダメージは無いが、Bonesのひざからやや離れた位置を撃った場合、ダメージを受ける

QUAKEマスターへの道
最強兵器Rail Gunを極める

「QUAKE Ⅱ」では最強の武器として君臨したRail Gun。上級者の扱うRail Gunは、対戦相手が戦意を喪失するほど強力であり、こちらが反撃する暇も無く、気が付けば肉塊となっていることがしばしばあった。QUAKE Ⅲでもその威力は健在であり、使い方もほとんど変わっていない。派手で強力なRocket Launcherとは対照的に、地味で使いにくいRail Gunではあるが、要領を得たプレイヤーはリスポーンすると、どんな武器よりもまずこのRail Gunを取りに走る。そして、Rocket Launcherで小競り合いをしているプレイヤーたちを、1体ずつ確実に仕留めていくのだ。ここでは、そんなRail Gunの活用法について、解説しておこう。

弾速が速く、トリガーを引いた瞬間に着弾するRail Gunではあるが、連射ができないため、近距離の撃ち合いには不向き。ある程度ターゲットから離れて、遠距離から狙撃するのが、本来の使い方だ。遠距離にいる豆粒みたいなターゲットよりも、接近戦の方が的が大きいため、当てやすいと思うかもしれないが、そうではない。接近戦ではターゲットの移動範囲が大きくなり、よほど完ぺきに相手の移動先を読まない限り、直撃させるのは難しいのだ。遠距離なら、動き回っているターゲットの移動範囲が限定されるため、ややアバウトに狙っても当たってしまうことが多い。



Rail Gunが威力を発揮するのは、これくらいの遠距離射撃だ。敵が豆粒のように小さいが、実はこれがかなり当てやすい。敵の移動範囲が小さいので、照準を合わせるのも比較的楽だ。バウンスパッドでジャンプしている相手などは、クレー射撃の的のようなものだ



広い空間でこの程度敵と接近していると、Rail Gunを当てるのはかなり難しい。武器を別のものに切り替えるか、もっと狭い場所におびき寄せるように後退して攻撃した方がよい。ただし、この距離で確実に当ててくる強者もいたりする



ズーム機能を使うと命中確率が上昇するような気がするが、相手が激しく動き回っている場合などは逆効果だ。遠距離からRail Gunを撃てば、かなりアバウトに狙ってもヒットするので、自分の腕だけを信じた方がよい



動き回る敵にRail Gunを当てるには、移動先を予測して撃つのがいちばん。例えば、この画面の場合、敵はこちらをけん制しつつ後退している。どうやらアーマーを取りにいくのは確実だ。ならば照準はアーマーに合わせて……



タイミングよくトリガーを引く。ここで注意すべき点は、相手との距離が近いからといって、やたらRail Gunを連射しないこと。1発外すと、次のリロードまで意外に時間がかかるため、相手と距離を空けて体勢を立て直すべきだ

相手の移動先を予測してトリガーを引け

Rail Gunで最も大切なのは、“予測撃ち”である。相手の移動しそうな場所にあらかじめ照準を合わせておき、タイミングよくトリガーを引く。その際、焦って撃ちまくってしまうのは厳禁。Rail Gunはリロードが遅いため、敵に悟られてせっかくのチャンスを無にしてしまうからだ。確実に仕留められるシチュエーションになるまで、じっくり引きつけて撃つ。例えば、ダメージを受けて逃げている敵が、逃げ道にある回復アイテムを取りに行くのは明らかなので、その瞬間などは絶好のチャンス。また、バウンスパッドでジャンプしている敵も、軌道を予測しやすいので、カモにできる。

逆に、Rail Gunを使う場合に注意すべき点は、敵を狙撃している際の自分の防御だ。つまり、こちらがRail Gunで狙っている瞬間は、足を止めて無防備になっている場合が多く、自分自身が対戦相手にとっての絶好の的になりかねない。スナイパーは1発撃った後、場所を変えて2発目を撃つのが鉄則だ。

即死させられなかった場合の追い撃ち

Rail Gunの威力は100。通常は1撃でどんな相手も即死させられるが、Armorを着こんだ相手や、Megahealthを取った相手などは1撃で倒せない場合がある。そういう場合は、初弾をヒットさせた後、冷静に命中率の高い武器に持ち替え、第2次攻撃を行う。Rail Gunを当てた相手はもうひん死状態なので、威力の弱い武器でも構わない。遠距離ならMachine GunやShotgunで、近距離ならPlasma Gunを連射すればいい。QUAKE Ⅲは武器の切り替えが速いため、状況に応じた最適な武器を選ぶ判断力が必要だ。

チャンピオンを目指すための必勝テクニックをここに凝縮

UNREAL TOURNAMENT

ストーリー性のあるシングルプレイを廃し、まったく新しいゲームシステムを搭載した「UNREAL TOURNAMENT」が、ようやく発売された。グラフィック的にもさらに大きく進化しており、「UNREAL」と名は付くものの、その中身は完全な別物に変わっている。UNREALの世界観やストーリーに魅力を感じていたプレイヤーの評価が気になるところだが、待たされた分だけ完成度は高く、現時点で最も内容の濃い3Dシューティングに仕上がっているのだ。

information	
発売元	ソースネクスト株式会社
問い合わせ先	ソースネクスト・インフォメーションセンター 03-5350-4844
価格	オープン

超精密グラフィックだけにとどまらないUNREAL TOURNAMENTの魅力

3Dアクセラレーションとマルチプレイ。「QUAKE」の登場以降、この二つをキーワードに、3Dシューティングのジャンルは大きな進化を遂げた。この二つのポイントにおいてプレイヤーをどれだけ満足させるかが、そのタイトルの評価を大きく左右することは周知の事実である。

「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)のベースとなった「UNREAL」は、息をのむほどに美しいグラフィックが極めて高い評価を得たものの、インターネットを介したマルチプレイのレスポンスが悪く、著しくゲーム性が低くなってしまうという欠点を持っていた。グラフィックの魅力が際立っていただけに、かえって欠点が目立ってしまい、プレイヤーの不評を買ってしまった感は否めない。UNREALはその後もバージョンアップを続け、欠点の改善に取り組んでいるが、1度下ってしまった評価を覆すまでには至っていない。



そこで、新たにUTが開発されることになった。UNREALと同じグラフィックエンジンをベースにし、マルチプレイに特化したUTでは、ストーリーに沿って進行するシナリオモードを取り除いている。そして、Botの性能を向上させることによって、マルチプレイの楽しさをシングルプレイでも感じさせようというスタイルを採用しているのだ。くしくも、QUAKEシリーズ3作目となるQUAKE Ⅲも同様の方向転換を図っており、結果的に発売時期も同じになってしまったのは、なんとも面白い巡り合わせである。

UTでは、本来の長所であったグラフィックにさらに磨きがかかっている点も大きな特徴である。QUAKE Ⅲに比べると画面に透明感があり、全体的に無機質な感じが漂っている。人によって好みは分かれるかもしれないが、現時点で発売されているタイトルの中で最高峰の美しさであることは間違いない。



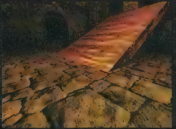
UNREALとは違って、キャラクターのデザインがリアルな方向へ変更された。ちょっとしたしぐさなど、モーションも細かなところまで表現されている



QUAKE Ⅲと比較すると、透明感が漂うUTのグラフィック。その違いは、フィルム映像とビデオ映像の質感の違いに例えてみてもいいかもしれない

リアリティーあふれる高精細テクスチャーをMeTaLで実現

UTの製品版パッケージに含まれるCD-ROMは2枚。そのうちの1枚は、なんと、高精細なテクスチャーデータのためだけに用意されているのだ。この点からも、UT開発陣のグラフィックに対する力の入れ具合がうかがえる。CD-ROMの枚数を増やしてまで実現しようというだけあって、このテクスチャーを利用したときの美しさには驚かされる。床や壁などの質感が素晴らしく、従来のタイトルとは比べ物にならないレベルにあるのだ。



Savage4を搭載したビデオカードでMeTaLを使用したときの画像。壁や床などのテクスチャーの質感が格段に向上しているのが分かるだろうか? この素晴らしいグラフィックを一部のプレイヤーしか楽しめないのは、残念としか言いようがない。

残念ながら、この高精細テクスチャーは、APIとして"MeTaL"を選択しなければ効果を発揮しない。S3のSavage系チップを搭載したグラフィックカードでしか、この驚きを味わえないのである。Savageシリーズは価格を抑えた廉価チップと位置付けられており、高解像度での安定性が悪く、速度も遅いのが欠点。そのため、ゲームファンの間ではあまり評価が芳しくない。しかし、機会があれば、このMeTaLを利用したUTの画像をぜひとも体験してみてほしい。UTの発売が遅れに遅れた理由の一端が理解できることだろう。最近では、テクスチャー圧縮技術に対応した3Dグラフィックチップも増加傾向にある。UTが、それらのチップに対応してくれるとうれしいのだが。

チームプレイをそつなくこなす優秀なBotを搭載



照準を向けたときに名前が表示されたり、連続して3秒以内で敵を倒すごとにDOUBLE KILL→ MULTI KILL→ ULTRA KILL→MONSTER KILLとアナウンスが流れる点など、マルチプレイに最適化されたシステムと演出に注目

UTには、従来の3Dシューティングに用意されていたようなシナリオモードが存在しない。シングルプレイでは、巨大企業が開催するトーナメント大会に出場し、さまざまな形式のゲームを勝ち抜いていくという、至極単純な設定が用意されているだけだ。プレイヤーは、"宇宙一の強さ"を誇示するべく、ひたすら戦闘をこなしていくのである。

どのゲームモード、マップにおいても、登場する敵キャラクターはBotのみで、プレイヤーとBotの戦う条件はまったく同じである。これは、従来の3Dシューティングと大きく異なっている点と言える。Botは、倒されたときに基本的な装備以外のすべてを失った状態でリスポーンしてくる。また、殺されたときや的確に攻撃が命中したときには、ののしりや挑発、歓喜の声を、違和感ないタイミングで発する。その様子にはぎこちなさがないので、感覚的にはネットワーク上で楽しむマルチプレイ対戦とまるっきり同じである。つまり、たとえネットワーク対戦のパフォーマンスが悪く、快適でなかったとしても、同等の楽しみがいつでも得られるというわけだ(これは言い過ぎだろうか?)。

気になるBotのAIだが、以前にベータ版で試した時よりも洗練され、不自然さがなくなった。プレイしてみれば、非常に高い完成度に仕上がっているのがすぐに実感できるだろう。Capture the FlagやDominationなどのチーム戦だけでなく、Assaultの複雑なルールにおいてもきちんと働いてくれる点は、当然のこととはいえ感心させられる。これなら、開発が遅れたのも許せてしまうのではないだろうか。


Botは実によくしゃべる。Capture the Flagなどでは、そのせりふを発した人物がどこにいるかということまで表示される。音声に耳を澄まし、画面上のメッセージをきちんと追うことで、戦況を確認することができる


いくらBotの完成度が高いとはいえ、チーム戦では状況によって指示を出すことも重要だ。使用頻度の高い命令は一つのキーに設定しておくことができる。ちなみに、チームメイトへの命令や罵声などは、プレイヤーのせりふとしてデフォルトの音声ファイルが多数用意されている。マルチプレイでは、音声によるチャットも可能だ

Botの強さはゲームスタート時の難易度設定によって変化するわけだが、難易度を下げても彼らの照準の正確さはあまり変わらない。どちらかと言えば、攻撃のタイミングと一撃ごとの間隔を遅らせて、プレイヤーに攻撃と反撃のチャンスを与えて対応しているような感触である。このあたりのアルゴリズムについては、いずれUTファンの間で解析されていくことだろう。

シングルプレイに用意された五つのゲームモード

UTのシングルプレイにおいて、トーナメントは、Deathmatch(全13戦)/Domination(全9戦)/Capture the Flag(全9戦)/Assault(全6戦)/Challenge(全4戦)という五つのゲームモードで構成されている。初めはDeathmatchからスタートし、一つのマップにおいてトップを取るかチームを勝利に導けば、次のマップへと進むことができる。そして、ある程度の数のマップをクリアすると、次のゲームモードがプレイできるようになるのだ。また、すべてのマップをクリアした後には、チャンピオンとしてトロフィーが授与される。

Deathmatch

プレイヤーと複数のBotが、それぞれ文字どおりの殺し合いを繰り広げる、最もシンプルなルールだ。1体倒すごとにフラグが加算されていき、プレイヤー(またはBot)のだれかが規定のフラグリミットに達した時点で終了。

Domination

マップ内にいくつか配置されたX型のオブジェに触れ、自分のチームのマークへと変えていき、その支配権を二つのチームで奪い合う。マークの数と、維持した時間のそれぞれに比例したスコアがチームに加算され、定められたスコアの値に達した方が勝利となる。

Capture the Flag

対称形のマップで争う、チーム戦形式のルール。敵の旗を奪って自軍ベースに置かれた旗に触れると、チーム全体にスコアが加算される。自分のチームの旗が持ち去られていると、得点することができない点に注意。規定のスコアを先に稼いだチームの勝ちだ。

Assault

攻め込む側、守る側の2チームに分かれて、軍艦や基地などの拠点を舞台に戦う。一定時間内に攻撃目標をすべて破壊すれば攻撃側チームの勝ち、一つでも目標を守りきれば守備側チームの勝ちとなる。まずは攻撃側、次に守備側のチームを担当し、攻守共に勝利を収めることができれば、次のマップへと進むことができる。

Challenge

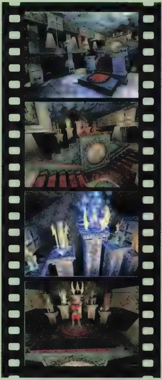
四つのカテゴリーを勝ち抜いてきた猛者ばかりで争われる、決勝トーナメント。ルールはDeathmatchで行われる。最終マップでは、トーナメントチャンピオン、XANとの一騎打ちが待ち受けている。

また、ネットワーク対戦では、複数のチームに分かれて戦うTeam Deathmatchと、殺された回数が一定の数に達した者から脱落していき、最後まで生き残ったプレイヤーの勝利となるLast Man Standingという、2種類のゲームモードが用意されている。標準で収録されているゲームモードの種類が多いことも、UTの大きな特徴なのだ。

プレイヤーの栄誉をたたえるTrophy Room

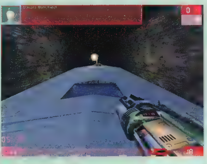
一つのカテゴリーをクリアするごとに、プレイヤーにはさんぜんと輝くトロフィーが授与される。トロフィーの数は全部で五つ。古代遺跡のような石造りの演壇の上に立ったプレイヤーキャラクターの背後に、一つずつ現れ、陳列されていくのだ。

シングルプレイを再開し、カテゴリーを選択する画面からTrophy Roomを選択することで、自分が得たトロフィーをいつでも見ることができる。また、一度でもプレイしたマップは自由に選ぶことが可能になるので、トロフィーの授与シーンがもう一度見たければ、各カテゴリーの最終ステージをあらためてクリアすることで、いつでも再現できる。


トロフィー授与のシーン。古代の神殿のようなTrophy Roomの壇上に立つ主人公。ぐんぐんと近づいていくカメラが、主人公の後ろにそびえる台座を映し出す。何もなかった台座の上に光りが満ち、トロフィーが出現。プレイヤーキャラクターは深く敬礼した後、ガッツポーズを見せる。シンプルではあるが、達成感が得られる映像である

Assaultを勝ち抜くための必勝戦略解説

さまざまなゲームモードをサポートしているUTだが、ここでは最も特徴のあるAssaultにおける戦略を解説していく。ここで触れている注意点や戦術は、どれも基本的なことばかりだ。しかし、その基本をどれだけきちんとこなせるかが重要なのである。さらに、海底基地が印象的なOcean Floorと、城塞をめぐって攻防が繰り広げられるMazonの二つのマップを例に挙げて、実践的に攻略していく。



High Speedでは列車内を通り抜けるのが一般的な進攻ルートだが、AntiGrav Bootsを活用すれば、列車の屋根の上を通り、いきなり先頭車両へ乗り込むことが可能になる。マルチプレイでは、このルートを把握しているかどうかが勝敗に大きく影響してくる

いかに迅速に攻撃を仕掛けるかがAssaultでの勝敗を左右する

Assaultは、Red対Blueという2チームで争われるチーム戦だ。Redチームが先攻となり、一定時間内に勝利条件を達成するために、戦闘を仕掛けていく。対するBlueチームは、それを阻止するための布陣を敷いて対抗するというわけだ。基本的に、目標地点に攻め入る側とそれを守る側という構図になる。ただし、城に幽閉された状態のRedチームが、そこを包囲するBlueチームの攻撃の手を振り切って城門を解放、脱出を図るといった、逆の構図を持ったRookのようなマップも存在する。

Redチームが勝利条件を達成すると攻守が入れ替わり、今度はBlueチームが攻める側になって戦うことになる。このとき、Blueチームに与えられる制限時間は、Redチームが勝利を確定させるまでに要したのと同じ時間が設定されるのである。つまり、どちらのチームがいち早く勝利条件を満たすことができるかという、時間の競争であると言えるのだ。もしも、Redチームが勝利条件を満たせなかった場合は、Blueチームにはそのマップで定められている最大の時間が与えられることになる。



城から脱出するのが目的のRook。最後に見通しの良い長い直線が用意されている上、出口間際にはSniper Rifleが置かれている。そのため、狙撃に自信があるプレイヤーなら、完全に攻撃側の動きを封じることができる。防御の際には、こういう効率の良いポイントを見つけ出すことが重要だ

攻撃側の戦略

以上の点から、Assaultを勝ち抜くためには、効率の良い迅速な攻撃が何よりも重要だということが分かる。素早く相手を攻め落とせば、それだけ守備側に回ったときの展開に余裕が生まれることになるのだ。そのためには、まず"どのマップも必ず複数のルートで攻撃目標に到達できるように設計されている"ことを知っておく必要がある。例えば、高速で疾走する5両編成の列車という、最も単純な構造のHigh Speedのマップであれば、Anti Grav Bootsを取ることによって、列車の屋根伝いに先頭車両まで到達できる。また、MazonやRookといったマップでは、重要ポイントまでショートカットするための扉を利用することができるということも忘れてはならない。攻撃目標がどこにあるのかという基本的なポイントに加え、そこにたどり着くための選択肢がいくつ用意されているかを知れば、防御側の布陣を推測して、突破が容易だと思われるルートを選択することが可能になるのだ。

防御側の戦略

逆に、防御側に回ったときのことを考えてみよう。複数の進攻ルートがあったとしても、マップ上にはう回することができないポイントが必ず存在する。防御側にしてみれば、"ここさえ守備を固めておけば"という絶好の防衛拠点になるわけだ。先に例として挙げたHighSpeedでは、列車の屋根の上を通ろうが、内部を進もうが、最終的には先頭車両の運転席へ入らなければならない。この運転席の扉を守り切ることさえできれば、負けることはないのである。もっとも、シングルプレイでは、Botが屋根の上を通ってくることはまずあり得ない。そのため、ほとんど1人ずつしか通ることができない連結部のドアを強固に守ることで、制限時間いっぱいまで比較的容易に守り切ることができるだろう。

チーム戦では五つの命令を使ってBotを指揮せよ

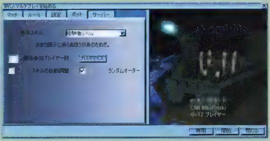
なかなか器用に立ち回ってくれるBotだが、プレイヤーがある程度の指示を出し、全体を取りまとめることも可能だ。まず、[Show Voice Menu]に割り振ったキーを押すと、用意されている音声付きの定型メッセージを選択するためのメニューが画面上に開く。このとき、メニューの[Orders]の中に、チーム全体に対する命令を発するメッセージが含まれているのだ。

用意されている命令は、[Defend][Hold this position][Attack][Cover me][Freelance]の5種類。従って、事細かな指示を出すことはできない。しかし、強固な防衛ラインを突破するために全員の足並みをそろえたいときには[Cover Me]が役立ってくれるし、Capture the Flagで敵の猛攻にさらされたときには[Defend]で敵陣へ向かったBotたちを自軍の基地へと呼び寄せられるなど、有効に使用できることが少なくない。何より、Botたちと一緒に戦っていることを実感できるというのは、なかなか楽しいものである。

これらのメッセージは、[OPTIONS]→[Preference]とメニューをたどり、[Input]タブの中にある[Speech Binder]を選択すれば、特定のキーを使って一発で呼び出すことが可能になる。自分の決めぜりふと併せて押しやすい位置のキーに設定しておけば、シングルプレイ時だけでなく、マルチプレイでも大いに役立つはずだ。

日本語ローカライズ版が2000年初頭に発売される

日本語マニュアル付き英語版はすでに発売されているが、UTは日本語版の開発も進められている。英語ではBotが何をしゃべっているかをすべて理解するのは難しいが、画面の左上に日本語訳が表示されることによって(音声は英語のまま)、自然にゲームの世界に入り込むことができる。また、システムメニューや設定メニューが日本語表記になったことで、各設定項目がどのような意味を持つのかが分かりやすくなっている。そのため、これまで以上にゲームのカスタマイズが容易になるはずだ。ここに掲載している画面はベータ版のものだが、販売元のソースネクストに聞いた話によると、2000年2月ごろに発売される見込みだ。



Botの基本スキルの説明部分に注目してほしい。経験者レベルを選択すると、"あまり調子に乗らないほうが身のためだ"と表示され、対戦相手のBotのレベルが高いことをプレイヤーに知らせている

二つの侵入口を効果的に活用せよ Ocean Floor

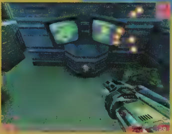
Ocean Floorは、海底に建設された基地をめぐる攻防を題材にしたマップだ。攻撃側は基地内の四つのコンソールを破壊するのが目的となる。順番どおりに破壊する必要がない上、基地には二つの侵入口があるので、攻撃側はかなり柔軟な戦術を展開できるのが大きな特徴である。スムーズに攻撃を成功させれば、50秒前後でのクリアも不可能ではない。

攻撃側は、海底基地の上方に停泊している潜水艇の中からのスタートとなる。この中にはRocket Launcherをはじめとする武器、弾薬のほか、Body Armorが一つと、水中での長時間の活動を可能にするScuba Gearが置かれている。シングルプレイで、ゲーム開始直後にこの潜水艇の中にいるBotに対して攻撃指令を出すと、そのうちの何人かはかなり高い確率で4番のコンソールに近い側へ向かって行く。プレイヤーはまずBody Armorを取り、1番のコンソールに近い侵入口を目指そう。とにかく勝敗を決するのが早いマップなので、Botが期待どおりの行動をしてくれなくても、あまり気にしないこと。基地内に潜入したら、目の前のスロープを上ってドアを通り、まずは回廊の上から2番のコンソールを破壊しよう。その後、1番→3番→4番の順に攻撃していく。Botが期待どおりに動いてくれれば、4番から順に逆の方から破壊してくれるはずなので、1番のコンソールを破壊した時点で任務が完了してしまうこともある。もしもBotが一つもコンソールを破壊できていなくても、防御側の布陣によっては、プレイヤー1人ですべてを破壊できる状況にもなり得る。また、途中で敵に倒されてしまった場合は、さっきとは別の侵入口から突入すると、目的地までの到着時間を短縮できる。いずれにせよ、短時間で勝負がつくことに変わりはない。

防御側に回った場合には、ゲームのスタート直後に、とにかく1番のコンソールを目指そう。1番コンソールの前にはBody Armorがあり、近くにはFlak Cannonとその弾薬が置かれている。また、そこから見える窓から敵を発見したときは向かって左側から、4番コンソールが破壊されたというメッセージが表示されたら右側からといった具合に、敵が攻めてくる方向によって柔軟に対応できるというのも、この場所を固める利点である。1ヵ所にとどまりながらも、全体の戦況をつかむことが容易なのがポイントだ。とにかく、防御しやすい1番コンソールを死守することが、このマップにおける防御側の課題である。



天井部に三角形の天窓が設置されているブロックには1番コンソールに近い侵入口が、もう一つの天窓があるブロックには4番コンソールに近い側の侵入口がある。海底基地へ侵入するときには天窓をかすめるように進み、中の敵の様子を把握しておこう



海底基地へ侵入し、正面のスロープを上って目の前の扉を抜けると、眼下に2番コンソールが見える。ここを速やかに破壊し、1番のコンソールへ向かおう。当然、敵の反撃を受けることになるが、Body Armorの効果を最大限に利用し、コンソールの破壊を優先すること



攻撃側のスタート地点である潜水艇の中。さまざまな武器弾薬とBody Armor、Scuba Gearが置かれている。短時間で海底基地を陥落させるためには、Body ArmorとRocket Launcherの弾薬はBotに渡さず、自分で使うようにしたい



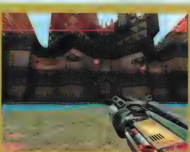
Body ArmorとShock Rifleが置かれている1番のコンソール。横の窓からは、侵入口へ向かう攻撃側メンバーの姿をうかがうこともでき、防御にはとても便利な場所だ。左右から同時に攻撃されない限り、まず破壊されることはないだろう

いかに短時間で侵入するかがポイント Mazon

ジャングルにそびえ立つ城さいに侵入し、その最深部に設置されたTarydium power crystalを破壊、エネルギーの供給を止めるのが目的となるマップ、Mazon。城さい内に侵入するためには、左手にあるゲートを開く必要がある。しかし、そこへたどり着くためにはとても細い通路を走り抜けなければならず、ゲート前で待ち構えている防御側にとって、かなり有利な状況となっている。一方、いったん城さい内に入り込んでしまうと、その中は広大で、守備側は迎撃ポイントを絞りづらくなり、一転して攻撃側が有利になるのが面白い。さらに、城さい正面のメインゲートを開くことができれば、倒されてリスポーンする際の再突入も断然楽になり、攻撃側の勢いが増すことになる。

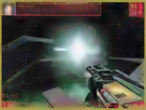
攻撃側は、最初に突破しなければならない左手のゲートを、いかに素早く攻略できるかが勝負の分かれ目になる。とはいえ、攻撃側にはその不利な状況を一変させるだけの材料はなく、とにかくチーム全員で力押しするしか方法はない。正確な射撃で防御側に確実にダメージを与え続けるテクニックが必要だ。

防御側のポイントとしては、とにかく最初のゲート前で敵の侵攻を阻止すること、これに尽きる。もしも、ここを突破されてしまった場合、次は正面ゲートを開けるスイッチ、その次にはTarydium power crystalが置かれているreactor roomのスイッチをめぐる攻防へと、戦局が移っていく。何段階かのチャンスが残されているわけだが、飛躍的に危険が増していくことは認識しておかなければならない。



Mazonの城さい正面。上の方に敵を排除する固定砲台が設置され、その前を通過するだけでもかなりスリリングだ。また、内側にあるスイッチを操作して正面ゲートを開けば、ここから侵入することができるようになり、攻撃のテンポを上げることが可能になる

城さい内の最深部に設置されているTarydium power crystal。ここまでたどり着ければ、あとは手持ちの弾薬を思い切りたたき込むだけだ





防御側に回った場合、最初のゲート前で敵を完全にシャットアウトすることもたやすい。特に、倒れた攻撃側メンバーがSniper Rifleを落としてくれると、状況はより有利になる

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

information

発売元：Sierra On-Line社
価格：$34.99(US)

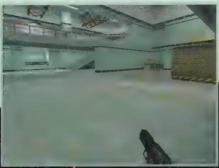
前作からあるアイテムと新しい武器を活用してマップ中のすべてのフロアを制圧せよ

2月号のレビューで紹介した「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」(以下、OPPOSING FORCE)は、シングルプレイのシナリオが売りとなっているが、7人の著名ゲストデザイナーが作成したマルチプレイ用オリジナルマップにも注目したい。ここでは、その中からRitual Entertainment社のTom "Paradox" Mustaine氏がデザインした"Rubble"を使って、マルチプレイで役に立つ対戦テクニックを紹介する。

マップの構造を理解して 1～3階のフロアを縦横無尽に駆け抜けろ

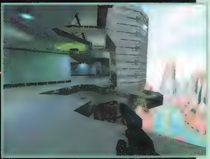
Rubbleは、中型サイズのマップで、2～4人程度で対戦するのに最適な広さでデザインされている。OPPOSING FORCEで新たに登場した武器のうち、Knifeを除く8種類が入手でき、対戦時にはこれらの武器をいかに有効に使うかが勝負の分かれ目となる。ゲームがスタートした時点では、参加しているすべてのプレイヤーは拳銃(Glock)しか持っていないため、マップ内に配置された武器と弾薬を拾って武装を強化していく。ほかのプレイヤーよりも早く、より強い武器をそろえた方が有利であることは言うまでもない。これは、自分が倒されてリスポーンした場合も同様だ。強力な武器を手に入れるために、いかにマップ内を素早く動き回れるか。より多くのフラグを稼ぐためにはこれがとても重要だ。











Rubbleはおおよそこのような形をしている。大きく分けて三つのブロックになっており、それぞれをA、B、Cと名付けた。実際には1階から3階まである多層構造になっている

ここには三つのコンテナが並び、中央のコンテナの上にはBarnacle Gunがあるほか、コンテナの中にM-249 SAW Light Machine GunとHealth、2階のテラス部分にはSniper RifleとHealth、そしてその下に、Shield EnergyとGrenade弾、9mm弾が置かれている。Barnacle GunとM-249 SAW Light Machine Gunはぜひとも取っておきたいところだが、前者を取るにはLong Jump Moduleを使ってテラスから飛び移らなければならない

1階にMed-Kitが設置されているほか、Desert Eagleとその弾薬、また2階には、RPG Rocket Launcher、Shield Energy、Shock Rifle、さらに、3階にはDisplacerが置かれている。天井にSporeの実がなっているので、Barnacle Gunを使って3階へ飛び上がることも可能だ。3階からは、1階と2階の全フロアが見渡せるため、Sniper RifleまたはDisplacerを使って下階の敵に対して先制攻撃ができる

Barnacle Gunを取るために必要なLong Jump Moduleは、コンピューターのような四角いボックスの上に置かれていて、2階から乗り移らないと取ることができない。このブロックは外壁が大きく崩れているが、そこに張り出している床の残がいの上でGauss Gunが、その近くでSpore Launcherが手に入る。また、ここは、2階の通路でBブロックのShock Rifleが置かれている場所や、Aブロックのテラスとつながっていることも覚えておこう

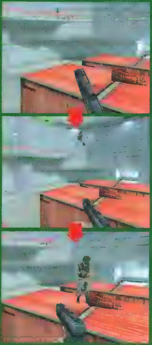
最強プレイヤーになるための五つの対戦テクニック

1 Long Jump Moduleを入手してマップ内を3倍のスピードで移動する

ゲームに入ってまず手に入れたいのがLong Jump Module。これを持っていれば移動速度が飛躍的に向上し、武器や弾薬の入手が断然楽になる。HALF-LIFEの対戦では、このアイテムを活用することを前提にデザインされたマップが多い。そういったマップでは、これがなければ手に入らない武器もある。また、敵から攻撃を受けたときの回避にも役立ってくれるので、目の前にあれば必ず手に入れたいアイテムだ。



画面右上の足場から、しゃがんでコンピューター[illegible]段に速くなり、マップ内の巡回が楽になる



Barnacle Gun[illegible]Jumpで取るこ[illegible]ケの上をめがけてジャンプすればよい

2 階段を利用するより便利なGauss Gunジャンプ

フットワークを軽くするという意味では、Gauss Gunも重要。この武器は敵を攻撃する以外に、地面に向けてため撃ちすることで、ロケットジャンプと同じ使い方ができる。このジャンプを習得できれば、高い所にあるアイテムを取ったり、移動時のショートカットに使ったりと、大いに役立ってくれる。この武器を使いこなし次第で、マルチプレイの経験度が評価されるといえる。



ダメージを受[illegible]

3 Barnacle Gunを使って1階から3階へ移動する

移動用アイテムとして忘れてはならないのがOPPOSING FORCEで新たに登場したBarnacle Gunだ。この武器は、2階や3階の壁や天井など、高い所に生えている植物(Sporeを生み出す植物)に向かって触手を伸ばすことで、グラップルフックとして使うことができる。これとGauss Gunを併用してマップを広く見渡せる場所を探し、Sniper Rifleで敵を狙撃するという使い方が考えられる。

また、武器として使うなら、接近戦において最も効果を発揮する。触手で敵を捕らえながら左右に動き回ってかく乱し、ダメージを与え続けるのだ。特にPING値が高いプレイヤーに対してこの攻撃を仕掛けると、この上なく嫌がられるのは確実だ。



天井に生えている緑色の植物をめがけてBarnacle Gunの触手を伸ばせば、[illegible]ことができる。Sniper Rifleを使って、そこから[illegible]攻撃法だ



Barnacle Gunの触手で敵を捕らえると、意外と大きなダメージを与えることができる。[illegible]

4 2種類の攻撃方法が可能な生体兵器Spore Launcher



Spore Launcher[illegible]tackは、Rocket Launcherのように[illegible]RPG Rocket Launcherがリアル志向で遠距離専用兵器となっているのに対して、こちらは中距離でも使える汎用性がある

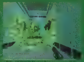
OPPOSING FORCEで新たに登場した武器の中では、Spore Launcherが使い勝手の良さで抜きん出ている。Primary AttackではRocket Launcherとして、Secondary AttackではGrenade Launcherとして利用することが可能だ。特にPrimary Attackは、5発ごとにリロードが必要になるが、連射間隔や弾道などがQUAKEシリーズに登場するRocket Launcherとよく似ている。

一方、Secondary Attackでは弾(Spore)がゴムボールのように跳ね回るので、広い場所で使っても敵に当たることはない。しかし、Rubbleのように狭い通路がある所では、これが意外と役に立ってくれるのだ。見通しの悪い通路の先に敵の気配を感じたら、即座にSporeを乱射してみよう。これが有効な先制攻撃となるはずだ。

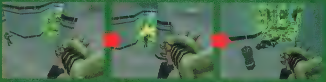


[illegible]所ではあまり役に立たないが、狭い通路の先で敵の[illegible]

5 Sporeエリアをトラップ代わりに使え



Sporeの実がなる植物は、Barnacle Gunでの移動や、Sporeの補給以外にも使い道がある。実がなっている状態のSporeエリアに銃弾による衝撃を与えると、その実を吐き出して、周囲にいるプレイヤーにダメージを与えるのだ。RubbleのSpore Launcherが置かれている所は狭い上に、この植物が密集している。敵がこれを取りに行った際に離れた場所からSporeを撃ち込めば、これが強力なトラップとなってくれるのだ。



[illegible]誘爆して敵は大きなダメージを受けることになる

バルダーズ・ゲート

のろわれた運命に 決着をつけるため 忘れられた神殿へ向かえ

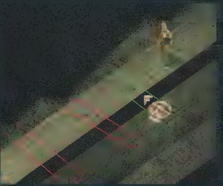
最後の戦いの前には備えを万全にしておく

「バルダーズ・ゲート」のラストバトルは、しゃれにならない難易度なので、相応の準備が必要になる。レベルの高さはHPの量に直結するため、レベル7以上が理想だ。また、クレリック、ドルイド、メイジは、レベルによって覚えられる呪文の数と質(レベル)が決まるため、レベル7未満の者を連れてラストバトルに進むことはお勧めできない。戦士系とシーフは全員弓を用意。単体攻撃のできるワンド(ワンドオブヘブンがベスト)、ヒーリングポーション、ヘイストのスクロールも、あるだけ持って行こう。クレリック、ドルイド、メイジは、スリープ、ホールドパーソン、コンフュージョンなどの敵の動きを封じたり、精神に働き掛けたりするスペルはすべて外しておく。これから立ち向かう敵にはまず効かない。防御、パーティーの能力増強、ヒール系のスペルを中心に覚え直そう。また、アニマルサモニング、モンスターサモニング、アニメイトデッド(以下この三つを召喚系と呼ぶ)は必須だ。これらがなければクリアできないと言ってもいい。

トラップ満載の凶悪ダンジョンを突破せよ

自らが神となるシナリオの下に暴走を続けるサレヴォクを追い詰めた主人公たちは、地下に隠されたダンジョンに向かう。その先にある古代遺跡で、運命の対決が待っているのだ。ダンジョンは一見迷路のようだが迷いはしない。問題は、そこかしこに仕掛けられた罠だ。それも、矢が飛んでくるといった生易しいものではなく、たった1発でパーティーをひん死に追い込むほどの強烈な魔法トラップ。ここではシーフが大活躍する。シーフのみが先行して罠を確実に解除し、その後をほかの5人が追う形をとる。敵に遭遇したらシーフは即後退し、前衛と入れ替わって戦闘を開始する。シーフがいない場合は、ヒールと休憩を繰り返して進むしかない。

このダンジョンにはジェリー系のモンスターと、打撃が強烈なアンデッドのスケルトンウォーリアー、姿の見えないインヴィジブルストーカーが潜んでいる。いずれも魔法が効きにくいため、メイジはここでは力を温存しておく。やつらの掃討には、シーフのハイド・イン・シャドウ(姿を消す)からのバックスタブ(不意打ち攻撃)が非常に有効だ。



おびただしい数の罠が仕掛けられている。少しずつ前進して罠の位置を小まめに調べていくこと。罠に怪しい紋様がある所は念入りにチェックしよう



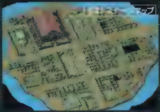


難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

中ボス戦は波状攻撃で敵の消耗を狙え

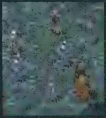
ダンジョンを抜け、主人公たちはバルダーズ・ゲートの下に眠る遺跡"アンダーシティー"にたどり着く。雑魚アンデッドは極力相手にしないで前進すると、マップ中央の位置に5人の人影が見えてくる。サレヴォクが己の野望のために利用した組織、アイアンスロウンの兵ラーヴィン一行が待ち受けていたのだ。最初の激戦が今ここに始まる。



大きな建物の中でラストバトルが、その右下の十字路で中ボス戦が待ち受けている

ポイント1 召喚生物で戦いを挑む

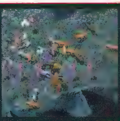
ラーヴィン一行の構成は、弓兵タイプのラーヴィン、戦士タイプのハセオ、ハーフオーガのゴーラ、ドルイドのウデイ、もう1人の弓兵カーストン、メイジのシャルドリッサの6人だ。特に、ラーヴィンとカーストンのファイアボールと同効果の矢、シャルドリッサのクラウドキルが非常に危険だ。下手をすると、2発の攻撃で全滅することもある。正面からぶつかっても勝機は無い。ここは召喚生物を使った代理戦争を挑もう。召喚系が戦闘に非常に役立つことはよく知られている。多量の召喚生物で壁を作ったり、敵を囲んだりする方法は防御法であると同時に、メイジの詠唱と戦士の移動を封じる、優れた攻撃法であるからだ。



[illegible]に、ハセオ、ラーヴィン、ゴーラ、シャルドリッサ、カーストン、ウデイだ

ポイント2 シーフが引率して波状攻撃

主人公たちはエリアの端に待機、召喚系呪文で偵察隊を作る。これをラーヴィンたちの所まで前進させよう。召喚生物はキャラクターの視野を超えて移動させることはできないため、姿を隠したシーフが引率役を務める。到着したら即偵察隊にシャルドリッサとウデイへのアタック命令を出し、シーフは後退。後退中に第2部隊を召喚して、またシーフが引率。第2部隊が中央まで進んだら、同じく後衛をターゲットして攻撃命令。続けて第3部隊の召喚……と、シャルドリッサとウデイが両方倒れるまで波状攻撃を続ける。彼らは召喚部隊相手に高級アイテム、強烈な呪文を使い果たしてしまうだろう。その後、主人公たち本隊を前進させ、弱り切ったラーヴィンたちを片付けてしまおう。



召喚生物の第2部隊が[illegible]ドッグの攻撃に倒れた

各個撃破の戦術と補助魔法を最大限活用するラストバトル

①最終戦に備えて態勢を整える

ラーヴィンたちを片付けたならば、いよいよ神殿内部へ。先に休憩を取ってヒールしよう。治療は主にポーションで行うことにして、クレリックは詠唱の長いキュア・シリアス・ウーンズを外してアニマルサモニングを目いっぱい記憶。メイジはヘイストを最大数覚える。クイックアイテムスロットには手持ちのヘイストのスクロールをポーション、ワンドと一緒にセットしよう。戦士たちは武器を弓に持ち換えておく。これから相手にする連中と正面から戦うことはあきらめよう。神殿ではサレヴォクが主人公たちを待ち受けている。もちろん1人ではないので、なるべく1体ずつ相手にするような状況を作るのだ。

②セマジュとバトルホラーを倒す

シーフ以外の5人は、扉を入ってすぐ右に移動させる。姿を隠したシーフだけを右側からサレヴォクに近づかせ、ラストバトルの引き金となる会話を発生させよう。会話が始まっても姿は見えないのでサレヴォクは襲ってこない。会話が終わると、メイジのセマジュ5人が、待機していたシーフ以外の5人の目の前にディメンジョンドアで現れ、ランダムで1、2体のバトルホラーが参戦してくる。放っておくと、セマジュはウェブ→コンフュージョン→ライトニングボルトというコンボでパーティーを危機に陥れる。最初のウェブを唱える前に速攻でたたけ。セマジュを優先的に倒しつつも、バトルホラーの強烈な攻撃に味方のメイジがさらされることのないように、気を配りながら戦闘を行おう。心配なら、ここでも召喚系を使用して壁を作ってもいい。



セマジュは、必ずマップの右下に現れる。事前に移動しておき、姿が現れたら一斉攻撃。攻撃が当たりさえすれば、呪文の詠唱を止められるので、意外とダーツやスリングも有効。後は倒すだけだ

③攻撃魔法でタゾクを攻撃

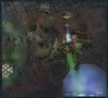
セマジュとバトルホラーが倒れたら、その後はタゾクとアンジェロ、そしてサレヴォクとの戦いになる。とはいえ、こいつら全員を相手にしたら確実に死人が出る。再び隠れたシーフを先行させ、タゾクの位置を確認しよう。バトルホラーと戦っているうちにタゾクが来てしまう場合もあるが、うまくすればタゾクは画面中央辺りでうろうろしているはずだ。視界ギリギリの端から弓でタゾクをおびき寄せよう。タゾクは魔法を使わないものの打撃力が半端ではないので、召喚系を利用して壁を作る。持っている攻撃魔法はすべてタゾクにたたき込もう。というのも、サレヴォクには一切の魔法が効かないため、攻撃魔法を撃つチャンスは今しかないからだ。戦士系は余計なダメージを食らうのが怖いので、できれば近寄らずに弓で攻撃しよう。



ラストバトルでかなりの威力を発揮するワンドオブヘブンは、クレリックとドルイドにしか使えない

④サレヴォクを弓でおびき出す

ここまで片付けると、残るはサレヴォクとアンジェロの2名のみとなる。例によって召喚部隊の壁を用意した後に、姿を隠したシーフで右側から近づく。サレヴォクが見えたら弓でおびき出し、急いで右端に後退する。この方法を使うと、なぜかアンジェロは防御魔法を唱えるものの、こちらにはやって来ない。来ないものは放っておこう。このとき、中央の床のドクロ(バール神)の印は絶対に踏まないこと。印全体が罠のスイッチになっている。



召喚生物でサレヴォクの動きを阻みつつ、補助呪文で守りを固めておく。準備が完了したら、一斉に弓などの投射攻撃でサレヴォクを[illegible]

⑤サレヴォクの攻撃から全力で逃げ回る

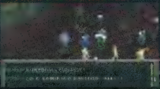
さぁ、ここからが本当の最後の戦いだ。プレイヤーは、総力を挙げて逃げ回ることになる。先に述べたように、サレヴォクには一切の魔法が効かない。メイジとクレリックは、スリングやダーツで、申し訳程度ながら投射攻撃に当たろう。サレヴォクは一撃20ダメージ以上の攻撃を繰り出してくるので、どんな屈強なキャラクターでも、ものの数ターンで死に至ることは間違いない。決して直接、戦闘を挑んではならない。また、ここでもランダムでバトルホラーが参戦してくることがある。侮らずきちんと倒そう。

⑥囮を使ってサレヴォクを引き付けながら攻撃

囮となったシーフが戻ってきたら、メイジにヘイストを詠唱させて、パーティー全体の速度を2倍に上げる。同時に召喚生物&スケルトン部隊を前進させ、サレヴォクを囲む。これはただの時間稼ぎだ。余裕があったら、クレリックに、ブレス、チャントなどパーティーの能力値を上げる補助呪文を詠唱させてもいい。雑魚の壁に動きを阻まれているサレヴォクを、弓やダーツで一斉攻撃し、ある程度HPを削ろう。程なく召喚部隊はすべて倒されてしまうだろうから、囮を1名パーティーから出し、サレヴォクに接近させる。そして、ヘイストの速度を生かして引きずり回すのだ。サレヴォクは最も近いターゲットを狙うため、囮となるキャラクターのみを追い掛け続ける。これを後ろからほかの5人で狙い撃ちする。ある程度削ってそろそろ勝てると予感したなら、思い切って一斉に接近戦を挑んでもいい。くれぐれも死人を出さないように。長い探索と戦いの旅は、間もなく終わりを迎える。



最後の手段はこれ。最もHPの高い者がヘイストのスピードを生かしてサレヴォクを引きずり回すのだ



このメッセージが出たら任務完了。長い旅と忌まわしい宿命に、ついに終止符が打たれる

味わい深いストーリーを、じっくりと堪能できるようになった「バルダーズ・ゲート」の完全日本語版。今回は、このバルダーズ・ゲートの最終クエストを攻略する。ラスト直前のダンジョン攻略や中ボス戦も併せて解説していくので、ぜひ参考にしてほしい。

文／菅原有香

ACES HIGH

リアルな操作感を追求したクラシックなフライトシミュレーター

今月は、繊細な操縦テクニックが要求されるレシプロ機のフライトシミュレーター「ACES HIGH」を紹介する。フライトシミュレーターにしては推奨マシンスペックが低めで、インストールに必要なHD容量が小さいものの、本作に登場するレシプロ機のフライトモデルは、なかなか本格的だ。文／杉山淳一

シミュレート性の高い歯ごたえのあるFS

ただで遊べる戦場を求めて世界中のネットワークゲームを渡り歩く私は、Spitfire MkIXのコックピットに座り、操縦かんを握り締めている。頭上には紺ぺきの空。プロペラが巻き起こす風すら感じられそうなほどさわやかな気分だ。しかし、非常に悔しいことだが、……飛べないのだ。Eキーでエンジンを始動したまでは良かったが、機体はズリズリと滑走路を這い回り、やがて基地の周りにいる羊の群れを追い回し始めた。だれでもいい、おれを飛ばしてくれ！ すると、左下のチャットウインドウに、私の挙動に気付いたパイロットからメッセージが届く。

"What are u do? SUGI"（何してんだスギ？）

ここで素人だと思われては恥ずかしい。気の利いたせりふで返さなければ。

"It's a nice car!"（いい車だね、これ）

しかし、このせりふは良くなかった。なぜなら、戦場に集うパイロットたちは真剣にこの空を飛んでいるからだ。

"Your's Airplane :P"（それ、飛行機だぜ ^_^;）

"Push G KEY"（Gキーを押すんだ）

そうか、Gキーか……。私がGキーを押した瞬間、ガクンと機体が下がって暴走は止まった。Gキーは車輪の出し入れをする機能で、つまり私は走行中に車輪を畳んでしまったのである。この「Gキーを押せ」は、ほかの初心者パイロットへ向けたメッセージだった。

"Did you cause a trouble?"（どうしたんだ？）

"Stop your engine, SUGI"（エンジンを切れ、スギ）

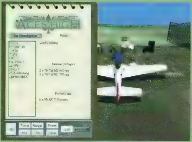
"Press E KEY"（Eキーを押せ）

途方に暮れた私にメッセージがたくさん届く。私は彼らの紳士的な対応に感謝しつつ、足手まといになるのは良くないと思ってログアウトした。

第2次世界大戦の名戦闘機は新人パイロットには厳しかった！

「ACES HIGH」は、空中戦を楽しむゲームというよりも、レシプロ機の挙動や操作感を追求したフライトシミュレーターだと言える。先に書いたように、冷静かつ慎重に操作しなければ離陸すらできない。操作性は、同じ第2次世界大戦を舞台にするマイクロソフトの「Combat Flight Simulator」よりもシビアだ。そのせいか、オープンベータテストに集まるパイロットたちは、ゲームを楽しみにしているユーザーというよりも、リアリティーを求めている飛行機ファンが多い。これは、まさに開発元のHiTech Creations社が意図したとおりの状況だろう。ホームページの紹介文では、航空機のモデルや挙動を忠実に再現し、フライトシミュレーター（以下、FS）のEnthusiast（熱狂者）にフォーカスすると明言されているからだ。"初心者は相手にしない"とも読み取れるこのメッセージは、多くのユーザーにとって敷居の高い印象を与える。しかし、逆に今までのFSでは満足できなかったオンラインパイロットたちには福音と言えるだろう。

Enthusiast向けとは言うものの、飛行機を飛ばすだけなら、しばらくの間コックピットで奮闘すればなんとかなる。コックピットに座り、Eキーでエンジンを始動



操縦できる機体は10種類。機銃の照準さえもカスタマイズできる



戦いの結果を再生できるリプレイ機能のほか、自動操縦システムも用意されている



急激な操作は厳禁だ。急上昇すると、血液が下半身に集中してしまい、脳に酸素が供給されなくなる。このようにブラックアウト状態になったら、すぐ水平飛行にしよう

Information

OS：	Windows95／98
CPU：	MMX Pentium 200MHz以上
ビデオ：	Direct3D対応ビデオカード
HD容量：	20MB以上
サウンド：	Windows対応サウンドカード
URL：	http://www.hitechcreations.com/

※ジョイスティック必須

すれば、前方のプロペラが勢いよく回り、機体が少しずつ前進する。スロットルを上げてSpaceキーで両輪のロックを解除すれば、機体は疾走し始める。しかし、ジョイスティックをやさしく握って常にラダーを操らないと、滑走路からはみ出してしまう。

機体の振動が収まったら、そっとジョイスティックを手前へ。ここが最も緊張するところで、大きく引き過ぎると、機体がガタガタと悲鳴を上げてしまって飛べないのだ。グイッと引けば簡単に飛べる飛行機ゲームとは、厳密な境界線を敷いている。

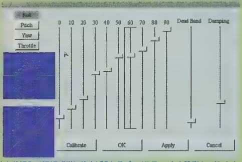
いったん離陸してからも、操縦かんの急激な操作は厳禁だ。一度でも機体のコントロールを失ったら、態勢を立て直すのは至難の業だし、しゃれで宙返りを試そうものならブラックアウトしてしまう。とにかく“そっと優しく”操作してほしい。当然、針路変更も高度変更も慎重にならざるを得ない。

第2次世界大戦のパイロットたちは、大空を飛ぶそう快感よりも、操縦につきまとう制限の多さに窮屈さを感じていたのではないだろうか。この窮屈な感覚は、今までのFSには無かった要素だと思う。筆者は10年ほど前に、ミュンヘンのドイツ博物館に展示されているメッサーシュミットのコックピットに座ったことがあるが、まるで子供用のいすのような狭い場所だったことを思い出した。ACES HIGHが目指したリアリズムとは“窮屈感の演出”かもしれない。制限の多い状況で思いどおりに戦闘機を操り、狙いどおりの攻撃を成功させる。Enthusiastにとってはそれが快感なのだろう。

ピアノの調律のように操縦系をカスタマイズできる

Enthusiastを喜ばせる最大の仕掛けは、ジョイスティックのカスタマイズだ。セットアップモードでジョイスティックを選択すると、ロール、ピッチ、ヨー、スロットルの各項目が細かく設定できる。レーシングゲームで車のギア比を選択するように、倒した角度ごとに挙動範囲を設定できるのだ。

離陸して目的地へ行き、着陸するというだけなら



自分好みの操縦感覚に仕上げられるジョイスティックの設定モード。しかし、ちょっとした変更のせいで離陸できない機体になってしまった。慣れないうちは触らない方がいいかもしれない

デフォルトの設定でも問題ない。車やバイクと同様に、人間側が機械の都合に慣れることで操作できるはずだ。しかし、Enthusiastはそれを良しとしない。「ドッグファイト時の左旋回が甘かった」と言っては調整し、重量級の爆弾を積む時はまた調整する。その繰り返しの中でベストなセッティングを見つけてこそ、愛する戦闘機との対話が成立するのだ。

ACES HIGHではジョイスティックが必須とされているのだが、キーボードにも、操縦系を含むほとんどの操作が割り当て可能だ。チャットは無線バンドとして扱われており、4チャンネルが使用できる。

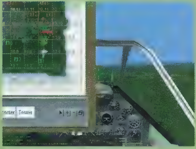
操縦を究めた者だけに撃墜王への道が開かれる

現在公開されているサーバーでは、2陣営による大規模なチーム戦がプレイできる。ログオンすると、基地の司令所が映り、画面の左側にクリップボードが表示される。このクリップボードはパイロットが常に携帯している手帳で、Escキーでいつでも呼び出せる。ゲームのシステムに関する操作やマップの表示、自動操縦の設定などで使う。ここでマップによる状況説明を受けて、自分が向かうべきエリアと、空中戦か爆撃のどちらかを決定。次にハンガーへ向かい、自分が搭乗する機体と武装、燃料の量を設定し、準備が整ったら出撃だ。

離陸後はマップを見ながら前線へ進み、交戦地域に入ったら敵の機影を見つけて攻撃する。敵は赤くマークされ、相対距離も表示されているので、真っすぐ近づきつつ機銃を撃ち込もう。赤い残像を残して飛んでいく機銃弾が美しい。相対距離が急速に縮まっている時は、敵もこちらを向いているので注意したい。また、緑で表示されている機影は味方機なので、同士討ちしないように。機銃による接近戦が多いので、混戦した状況で攻撃すると味方にも流れ弾を当ててしまいそうになるのだ。また、何度も繰り返すようだが、急な操縦かんの操作は厳禁だ。とっさに回避行動を取ったつもりでも、機体が立て直せなければ墜落してしまう。どれだけ冷静に対処したかが、生死の分かれ目となるのだ。

飛行機の奥深い操縦と詳細なセッティングが楽しめるACES HIGHは、長く遊ぶほど、じわじわとその奥深さにハマっていくタイプのFSだ。HiTech Creations社はこの無料ベータテストの後、月額$29.95で正式サービスを開始する。その後のロードマップでは、地上戦を含めた壮大な戦闘シミュレーションとなる予定だ。無料ベータテストが終了してもチェックしておきたい。


戦闘が始まった。正対した時は死ぬか生きるかの二つに一つ。敵より多くの銃弾をたたき込め。下手に回避行動を取るとコントロールを失ってしまうだろう



クリップボードは拡大／縮小できる。マップのページはレーダーで、戦地へ向かうときの道しるべになる



武器と燃料の搭載方法によって、空中戦にも爆撃戦にも対応できる。敵基地を爆撃して破壊すると、自軍の陣地となる


交戦地帯に突入。敵味方が入り乱れる戦場では、ヒットアンドアウェイが基本。遠方から援護射撃を行い、味方の攻撃を助けよう

ハマリ度ランキング
銀メダル



非常にマニアックなゲームなので、だれにでもお勧めとは言えない。しかし、FSでのリアリズムを追求した良質の作品として評価する。推奨スペックが低いことも評価したい。

Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入いただく内容は以下のとおりです。

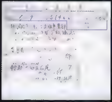
口座番号:00180-9-135646

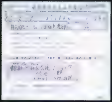
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部

通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。





バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年10月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号:00180-9-135646

口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。



2000年2月号の主な内容

- ●2000年に発売される話題作を一挙に公開
- ●DIABLO II:発売前に知っておきたい基礎知識
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■QUAKE III ARENA
  - ■USAF
  - ■THE WHEEL OF TIME
  - ■ULTIMA IX:ASCENSION
- ●第2回 Network Game of the Year発表!!
- ●日本語版で再スタート バルダーズ・ゲート集中講座



2000年1月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■USAF
  - ■AoE II:The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
- ●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
- ●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
  - ·SPEC OPS II:GREEN BERETS
  - ·DELTA FORCE 2
  - ·RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
- ●Play Online Sneak Preview DAIKATANA



1999年12月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■AoE II:The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
  - ■レブナント
  - ■ノクターン
  - ■HOMEWORLD
  - ■C&C:TIBERIAN SUN
- ●Play Online Sneak Preview
  - ■MESSIAH
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■Asheron's Call
- ●ラリーゲームコンプリートガイド
- ●失敗しないコントロールデバイス選び



1999年11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■レブナント
  - ■SYSTEM SHOCK 2
  - ■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
  - ■DARKSTONE
  - ■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
- ●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
- ●Zone日本語化プロジェクト始動!!
- ●Asheron's Callプレビュー第2弾



1999年10月号の主な内容

- ●Play Online Special Preview
  - ■Asheron's Call
  - ■FLANKER 2.0
  - ■AoE II:The Age of Kings
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■ダンジョンキーパー 2
  - ■DARKSTONE
  - ■BRAVEHEART
- ●高画質・高解像度システムの新常識
- ●Play Online式インフラ環境選択術

品切れの号

1999年9月号

1999年8月号

下記のバックナンバーはアクセラへ

1998年6月号の主な内容

[illegible]

1998年7月号の主な内容

[illegible]

1998年8月号の主な内容

[illegible]

1998年10月号の主な内容

[illegible]

1999年2月号の主な内容

[illegible]

1999年6月号の主な内容

[illegible]

特集2 究極のビジュアル表現を楽しむための

ゲームに最適なビデオカード選び



ゲーム用ビデオカードを選ぶ場合、多くのゲーマーがパフォーマンスや価格を判断材料にしているが、これからはもう一つ判断基準を追加する必要がある。ビデオカードが、S3TC、Hardware T&L、Bump Mappingなどの最新技術をサポートしているのかどうかだ。1999年後半に発売されたタイトルの中には、これらの技術をサポートしているものが多数あり、こうしたオプションを使用した場合と使用しない場合では、グラフィックのクオリティーに雲泥の差が生まれることになる。この特集で掲載する画像を見比べて、ビデオカード選びの参考にしてほしい。

文/工藤慎介、編集部

UNREAL TOURNAMENT

S3TCによって壁や床が実写

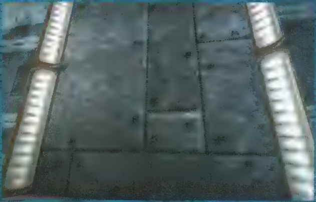
MeTaL(S3TC、32ビットカラー)



「UNREAL TOURNAMENT」は、Direct3D、Glide、OpenGL、MeTaLの四つのAPIと、3D対応ビデオカードなしで動作させることができるSoftware Renderingなどによってプレイが可能だ。ただし、高品位テクスチャーを描画させるためには、MeTaLを選択しなくてはならない。ここに掲載した画像は、DM-Phobosというマップに登場する壁を撮影したものだ。S3TCによって描かれた、彫りの深いテクスチャーを見ると、金属製の壁の質感がいちばんよく伝わってくる。

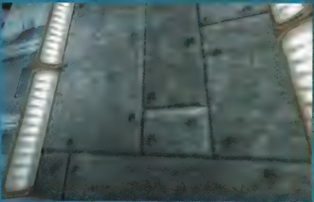
ビデオカード:StealthⅢ S540 Xtreme

Glide(16ビットカラー)



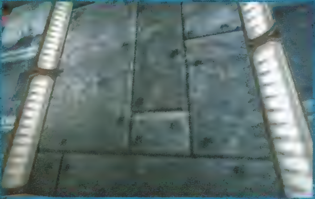
ビデオカード:Monster3D II 12MB SLI

Direct3D(32ビットカラー)



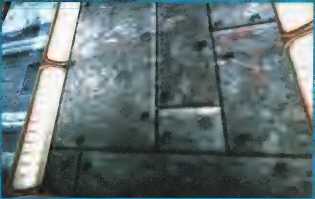
ビデオカード:3D Blaster GeForce

OpenGL(32ビットカラー)



ビデオカード:3D Blaster GeForce

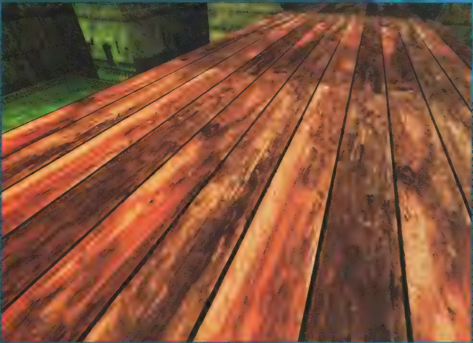
Software Rendering(32ビットカラー)



並みになる

すでに製品版を購入している人は知っていると思うが、「UNREAL TOURNAMENT」の2枚目のCD-ROMにはS3TC用テクスチャーデータが収録されている。Savage3DやSavage4を持っていれば、この高品位データをインストールすることでゲーム中の画像が非常にきれいに描画される。GlideやDirect3Dで描画した場合とどの程度の違いが出るのかを自分の目で確認してみてほしい

MeTaL（S3TC、32ビットカラー）



ビデオカード：StealthⅢ S540 Xtreme

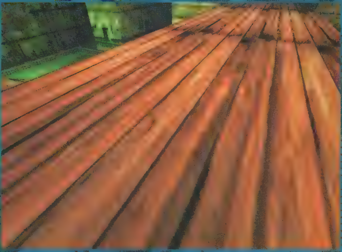
Domination用マップのDOM-Oldenに登場する木製の橋を撮影したもの。S3TCの画面は木の模様が細かく描画されており、写真を見ているかのような錯覚に陥る。Glideの画面もそれなりに美しく描画されているのだが、テクスチャーデータが少ないため、細かな模様が省略されてしまっている。前作の「UNREAL」では、Glideで描画された画面が最も美しく、高いフレームレートを出すことが可能だったが、UNREAL TOURNAMENTにおいては、S3TCが使えるMeTaLの美しさに軍配が上がる。このS3TCの画面を見ずして、UNREAL TOURNAMENTの魅力は語れない。

StealthⅢ S540 Xtreme

今回、S3TCの画面を撮影する際に使用したダイアモンド・マルチメディア・システムズのStealthⅢ S540 Xtremeは、Savage4 Xtremeを搭載している。1999年12月現在の秋葉原での実売価格は1万2,800円程度で、3万円近くするGeForce 256搭載カードと比べると、コストパフォーマンスが大変魅力的だ



Glide（16ビットカラー）



ビデオカード：Monster3DⅡ 12MB SLI

DXTC対応のGeForce 256では高品位テクスチャーが表示できないのか

UNREAL TOURNAMENTで高品位テクスチャーを表示するためには、S3TCをサポートするSavage3DまたはSavage4を搭載したビデオカードが必要だ。では、同じテクスチャー圧縮技術（DXTC）をサポートするGeForce 256とRage 128 Proでは、高品位テクスチャーが表示できないのか。残念ながら、答えは“No”だ。

高品位テクスチャーを表示するためには、APIとしてMeTaLを選択しなければならず、Direct3DやOpenGLではサポートされていない。つまり、GeForce 256とRage 128 ProはどちらもMeTaLをサポートしていないため、高品位テクスチャーは表示できないことになる。パッチでDirect3DやOpenGLをサポートする可能性について、Epic Games社のSteve Polge氏に聞いたところ「今のところ予定はない」そうだ。

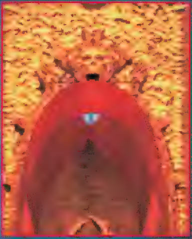
もう一つ残念な情報がある。S3の次期主力ビデオチップSavage2000でも同様に、MeTaLをサポートしないため、高品位テクスチャーが表示できないようだ。ダイアモンド・マルチメディア・システムズのViper Ⅱのサンプルとベータ版ドライバ（Ver.4.11.01.9001-9.01.09）を使って動作確認してみたところ、MeTaLではプレイできなかった。

QUAKE Ⅲ ARENA

Hardware T&Lの効果はフレーム

Hardware T&L使用

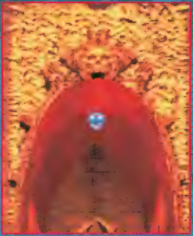




ビデオカード：3D Blaster GeForce Pro

Hardware T&L未使用





ビデオカード：3D Blaster RIVA TNT2

1月号の特集2で紹介したように、「QUAKE Ⅲ ARENA」はHardware T&Lに対応したタイトルだが、GeForce 256搭載ビデオカードで動作させた場合、どのような効果があるのか気になるところだ。テスト前は、ゲーム画面を見ただけで違いが分かるような、何らかのビジュアル的な効果があることも予想されたが、実際には、ここに掲載した画面写真のとおり、肉眼で確認できるレベルの差はあまり無い。画面下の床のテクスチャーのディテールが、GeForce 256の方が若干きれいに見えるが、大した差ではない。ではHardware T&Lの効果がどこに表れているかと言えば、ずばりフレームレートだ。画面の右上にフレームレートを表示させているが、Riva TNT2と比較した場合、3倍もの差がついている。静止画では違いが分からないが、このフレームレートで実際にゲームをプレイすると、違いは明らかだ。

レートに表れる

デモ版をプレイした限りではそれほど動作が重いゲームだとは思わなかったが、製品版ではQ3DM9やQ3DM15などの広大なマップが収録されたことによって、フレームレートが著しく低下することが分かった。この広くて美しいマップを使って快適にマルチプレイを楽しむためには、GeForce 256搭載カードを使うのがベストである。Hardware T&Lの効果によって、Riva TNT2の3倍のフレームレートを出すことが可能だ。

32ビットカラー(High)



Geometric detail:High、Texture Detail:4、Texture Filter:Trilinear

32ビットカラー(Normal)



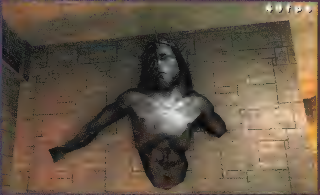
Geometric detail:Medium、Texture Detail:3、Texture Filter:Bilinear

32ビットカラー(Low)



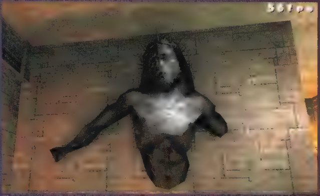
Geometric detail:Low、Texture Detail:2、Texture Filter:Bilinear

16ビットカラー（High）



Geometric detail:High、Texture Detail:4、Texture Filter:Trilinear

16ビットカラー（Normal）



Geometric detail:Medium、Texture Detail:3、Texture Filter:Bilinear

16ビットカラー（Low）



Geometric detail:Low、Texture Detail:2、Texture Filter:Bilinear

Death Match用マップの中からQ3DM14を選んで、地下の壁に掛けられているキリストの像を撮影してみた。3D Blaster GeForceを使って解像度を1024×768ドットに固定した上で、ビデオ設定をHigh Qualityの状態から段階的に下げ、画質の違いとフレームレート(画面右上に表示)の関係を調べてみた。32ビットカラーについては、Texture Detailを下げたことによって像の顔や背後の壁の模様がぼけてしまっているが、フレームレートが40%以上も向上している。16ビットカラーにするとさらにフレームレートが向上するが、影の部分のグラデーションが荒くなっている。QUAKE Ⅲ ARENAのグラフィックの魅力は、細かく描かれた背景のテクスチャーにあるため、GeForce 256搭載カードを使って32ビットカラーに設定し、Texture Detailを最高値(4段階の調節が可能)にすることをお勧めする。

SLAVE ZERO

生体兵器に命を吹き込むBump



「SLAVE ZERO」については1月号のレビューで紹介済みだが、Environment Mapped Bump Mapping(以下、EMBM)をサポートしている。EMBMとは、3Dグラフィックにおいてリアルな凹凸感を見せるためのビジュアル表現の一つで、インフォマジックが販売しているMillennium G400(p.101を参照)がハードウェアレベルでこのEMBMをサポートしている。日本語吹替え版(ベータ版)を使ってテストしたところ、オプション設定の中にあるビデオ項目で"Bump Mapping"をオンにするだけで、Millennium G400の場合はEMBM、そのほかのビデオカード(例えばRiva TNT2)の場合はBump Mappingの効果を目で確認することができた。ゲームは、基本的にトゥームレイダー視点でプレイすることになるが、自分が操作するロボットの背中や胸に注目してほしい。Normalの場合、ロボットの表面が石灰でできているかのように見え、Bump Mappingの場合はプラスチックのように見えてしまう。だが、EMBMを使用した画面は、金属ともなめし革とも見える、独特の質感で表現されている。ここに、制作者が意図する"生体兵器"らしさがあるのではないだろうか。

Normal



ビデオカード：Viper V770

Bump Mapping



ビデオカード：Viper V770

Environment Mapped Bump Mapping



ビデオカード：Millennium G400 32MB

Mapping

敵機とわが機を追う背景の中での戦闘が楽しめる「SLAVE ZERO」は、人間ではなくロボットが主役のゲームである。人間の場合、皮膚や髪の毛の質感がどこまでリアルに表現されているかが重要なポイントとなるが、SLAVE ZEROの場合は、Bump Mappingを使って、ロボット（生体兵器）がまとっている装甲の細かなしわを上手に見せている。光が当たってキャラクターの厚みを表現しているBump Mappingによって、ロボットのリアリティーが格段に増している。

Normal　ビデオカード：Viper V770



Bump Mapping　ビデオカード：Viper V770



Environment Mapped Bump Mapping　ビデオカード：Millennium G400 32MB

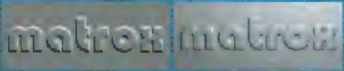


キャラクターを正面から見た場合も、ロボットのボディーのテクスチャーの違いがはっきりと確認できる。ゲームのプレイ中に自分が操作するロボットを正面から見ることは無いが、シングルプレイの途中に挿入されるムービーによって、EMBMで表現された美しいビジュアルを楽しむことができる。

二つのBump Mappingの違いについて

Bump Mappingとは、テクスチャーマッピングの一種で、平面なポリゴンをまるで凹凸があるかのように見せる表現法である。Bump（凹凸）という意味が示すとおり、金属、壁、レンガ、アスファルトなどの凹凸感や、湯気、波の揺れなどのディテールをより精細に表現することができる。また、ポリゴン数を増やす必要もないので、CPUへの負荷も少なくて済む。

Bump Mappingには数種類の表現方法があり、本文で"Bump Mapping"として掲載している画像は、一般的にEmbossingと呼ばれるものだ。この技法では、エフェクトがポリゴン単位でしか表示されないので、物理構造を作ってしまったり（画像処理が雑になる）、モノクロカラーにしか対応できないといったマイナス面がある。その欠点を改良したものが、Matrox Graphics社のEnvironment Mapped Bump Mappingである。これは、凹凸感を表現したBump Mappingに、「上から下りていくに従って暗くなる」などの、あらかじめ環境に合わせて設定されたテクスチャーをかぶせることで表現される。ポリゴンごとでなく、ピクセルごとに調節できるので、ディテールをより細かく表現できるというメリットがある。



Matrox Graphics社提供のEmboss Bump MappingとEnvironment Mapped Bump Mappingの例。リアリスティックに凹凸が表現されたEMBM（右）に比べ、Embossの方は画像をずらして作ったような物理構造で構成されている

DESCENT 3

金属製の装甲をリアルに見せるBump

Environment Mapped Bump Mapping



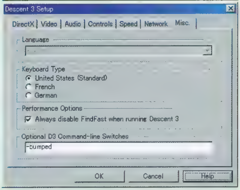
ビデオカード：Millennium G400 MAX（以下、すべて同じビデオカードを使用）

「DESCENT 3」はパッチVer.1.1.0以降を当てることで、Environment Mapped Bump Mapping（以下、EMBM）を使った画面でゲームを楽しむことができる。シングルプレイとマルチプレイのどちらでも、すべての戦闘機がEMBMによって描画されるため、非常に派手な戦闘シーンが堪能できるようになる。今回の画面撮影には、アメリカで発売された英語版を使用した。最新パッチは開発元のOutrage Entertainment社のホームページ（http://www.outrage.com/）でダウンロードできる。日本語版でも、イマジニアのホームページ（http://www.imagineer.co.jp/）でアップデートパッチVer.1.1をダウンロードして使えば、同様の効果が得られる。

Bump Mappingなし



Bnmp Mappingの設定方法



ビデオ関連のビジュアル効果を得るためには、通常はゲームのメニューから設定項目を変更することになるが、EMBMの設定だけは少々分かりにくい手順となっている。スタートメニューからゲームを起動すると、"Descent 3 Setup"画面が表示される。続いて"Misc"というタブをクリックする。Miscのページの最下段に"Optional D3 Command-line Switches"という項目があるので、ここに"-bumped"と入力して"OK"を押せば、EMBMの設定が完了する。なお、DESCENT 3はDirect3D、OpenGL、Glideの三つのAPIをサポートしているが、EMBMの効果を得るためには、ビデオカードはMillennium G400を使用し、APIにはDirect3Dを選択しなければならない。

Mapping

1999年9月に日本語版が発売された「DESCENT 3」だが、最新のパッチを当てることでBump Mappingの効果が得られることは意外と知られていない。第2回Network Game of the Yearのベストグラフィック部門で3位に入っているだけあって、もともとのゲーム画像も美しいのだが、Millennium G400を使ってBump MappingをONにした画像を見れば、さらに評価は高まるはずだ。かっこよく光る金属製の装甲を見ながら、360°の無重力プレイを楽しんでほしい。



Environment Mapped Bump Mapping

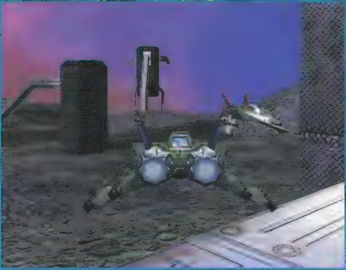


Bump Mappingなし



敵機の機体は当然ながら金属製だが、EMBMの効果をオンにすると機体の表面に光沢が出て、金属の質感が実によく伝わってくる。いったん、この画面でゲームをプレイすると、EMBMの効果なしの状態ではビジュアルに物足りなさを感じてしまう。なお、シングルプレイの場合、建造物の壁面の一部もEMBMの美しいビジュアルで表現されているので、プレイ中に探してみるといい。

Environment Mapped Bump Mapping



Bump Mappingなし



デフォルトではコックピットビューになっているため、自機の姿を見ることはできない。EMBMをONにした場合、敵機にBump Mappingの効果が見られるが、自機の後ろ姿も同じビジュアル効果で表現されているので、試しに視点を変更して、上記画面のようなスタイルでプレイしてみてほしい。

DRAKAN:ORDER OF THE FLAME

Bump Mappingがドラゴンの神々



SLAVE ZERO、DESCENT 3と同様に、『DRAKAN：ORDER OF THE FLAME』もEnvironment Mapped Bump Mapping（以下、EMBM）をサポートしている。スタートメニューに登録されている"Engine Options"を起動して、"Rendering Options"の中から"Bump Mapping"にチェックを入れ、Millennium G400でゲームを動作させれば、ドラゴン（Arokh）の首から腹の皮膚のしわがくっきりと表現される。さらに、金の色と赤い鱗が混じって黄金色のように見えるため、プレイヤーに神々しい印象を与える。

Bump Mappingなし



ビデオカード：Viper V770

Environment Mapped Bump Mapping



ビデオカード：Millennium G400 32MB

しさを演出

女性剣士Rynnが巨大なドラゴンに乗って空中戦を行う「DRAKAN: ORDER OF THE FLAME」。2000年2月にはイマジニアから日本語版が発売される予定だ。まだプレイしていないゲーマーは、Bump Mapping対応ビデオカードでプレイすることをお勧めする。Bump Mappingによって華麗に舞うドラゴンを見れば、キャラクターに対する思い入れが深まることだろう。

Environment Mapped Bump Mapping　　ビデオカード：Millennium G400 32MB



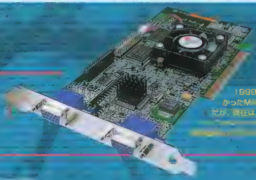
Bump Mappingなし　　ビデオカード：Viper V770



ゲーム中に登場する川や湖の水面にもEMBMの効果が見られる。静止画では伝わりにくいが、実際には、水面の波打つ様子がEMBMによってリアルに描画されている。一方、Bump Mappingなしの場合、白いしわの入ったテクスチャーが規則的に並んでいるだけのような印象を受ける。

EMBMをサポートする唯一のビデオカード Millennium G400

2D／3Dの画質の美しさから根強いファンが多いMillennium G400だが、ゲームファンにとっての最大の魅力はEMBMのサポートだろう。今回の特集で紹介したSLAVE ZERO、DESCENT 3、DRAKAN：ORDER OF THE FLAME以外にも、「MESSIAH」「Ka-52 TEAM ALLIGATOR」「VAMPIRE: THE MASQUERADE-REDEMPTION」など、今後登場する注目作でもEMBMがサポートされる予定だ。



1999年の夏は……かったMillennium G400 MAXだが、現在は店頭でもよく見かける

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

個性を演出する武器／防具と初級クエストを紹介

「Asheron's Call」には、装備できるさまざまなアイテムが用意されている。布製品の防具はカラフルに色付けされたものが多く、盾や武器の種類も豊富である。自分の好みに合ったスタイリングや、他人とは違った個性を演出できるのは、Asheron's Callならではの特徴だ。ここでは、既製品の武器／防具に焦点を当て、その選択方法を紹介していこう。

文 中島 歩

既製品の装備一覧と選択のポイント

武器の選択
敵に合わせて変更していくことが必要

「Asheron's Call」(以下、AC)には職業という概念はあるものの、キャラクターはスキルによって特徴付けられるので、武器の装備に関する制限はない。このため、武器を外観で選択するプレイヤーが多く、Swordを持ったプレイヤーであれば、戦士系、魔法系を問わず、あちらこちらで見掛けることができる。別表を見てもらうと分かるが、一つの武器の種類の中に、ダメージやスピードが異なるタイプが数種程度用意されているのだ。

武器には、ダメージ値が設定されているが、実際にモンスターと戦っていると、その設定値よりも多くのダメージを与えていることが分かる。これは、プレイヤーの武器スキルの値によってダメージのボーナスが付加されるためである。Unarmed Combatの武器は、ダメージがすべて1〜4に設定されているが、スキルが100程度ある場合は、実際のダメージは24程度にもなる。

また、キャラクターレベルが10を超えたあたりからは、モンスターに合わせて使う武器を変更していくことも覚えておきたい。モンスターには、ステータスには表示されない弱点というものが存在する。あるモンスターに対して、SlashingよりもPiercingの武器の方がダメージを多く与えられる、ということがあるのだ。Unarmed Combatの人気が高いのは、このように何種類もの攻撃手段を持つためであろう。

ちなみに、ショップには魔法の属性が付いた武器が陳列されていることがある。Sword系のものは珍しく、大抵はMace系の武器であることが多い。



同じ戦士系のキャラクターでも、使う武器が異なれば、それぞれ個性的に見える。Archer系は、使う矢によってダメージが大きく変わってくるが、連射性があるため、短時間で多くのダメージを与える



Unarmed Combat系の戦士は、武器自体が軽いために、いくつも武器を持ち歩くことができる。モンスターによって武器を使い分けられれば、じゅうぶん戦い抜いていける



Archer系のキャラクターでは、Studded Leatherをレベル10程度まで愛用していることが多い。Coordinationを上げていくために、Strengthまで経験ポイントを割り当てられないからであろう

ショップで購入できる武器一覧

種類	名称	Damage	Speed	Weight	Value	[illegible]
Axe	Battle Axe	5-10	60	800	800	Slashing
	Hand Axe	3-6	30	450	130	Slashing
	Ono	4-8	50	750	210	Slashing
	Shou-ono	3-5	25	400	120	Slashing
	Silifi	6-11	70	850	850	Slashing
	Tungi	4-8	50	600	210	Slashing
	War Hammer	4-8	50	575	210	Bludgeoning
Bow	Longbow	–	50	980	350	70
	Nayin	–	60	980	300	60
	Short Bow	–	40	450	200	60
	Shouyumi	–	35	450	800	60
	Yaq	–	50	450	500	50
	Yumi	–	45	980	400	80
Crossbow	Heavy Crossbow	–	120	1920	375	80
	Light Crossbow	–	60	960	275	60
Dagger	Dagger	1-4	20	135	40	Slashing／Piercing
	Jambiya	1-3	15	30	30	Slashing／Piercing
	Khanjar	1-4	20	120	40	Slashing／Piercing
	Knife	1-3	10	38	30	Slashing／Piercing
Mace	Club	3-6	40	350	100	Bludgeoning
	Dabus	4-7	35	800	210	Bludgeoning
	Jitte	3-5	30	350	100	Bludgeoning
	Kasrullah	3-5	35	275	170	Bludgeoning
	Mace	4-8	40	900	260	Bludgeoning
	Morning Star	5-10	70	1380	310	Bludgeoning
	Tofun	3-6	30	800	130	Bludgeoning

種類	名称	Damage	Speed	Weight	Value	[illegible]
Spear	Budiaq	3-9	35	800	210	Piercing
	Spear	2-8	30	700	170	Piercing
	Yari	3-9	30	750	240	Piercing
Staff	Jo	3-5	25	400	100	Bludgeoning
	Nabut	4-7	45	550	550	Bludgeoning
	Quarterstaff	3-6	30	450	130	Bludgeoning
Sword	Broad Sword	3-10	50	550	340	Slashing／Piercing
	Kaskara	2-8	35	425	200	Slashing／Piercing
	Ken	3-9	40	500	240	Slashing／Piercing
	Long Sword	3-9	40	450	240	Slashing／Piercing
	Scimiter	2-8	35	450	200	Slashing／Piercing
	Shamshir	3-9	40	450	450	Slashing／Piercing
	Short Sword	2-7	30	350	160	Slashing／Piercing
	Simi	2-7	30	400	160	Slashing／Piercing
	Tachi	3-10	35	450	460	Slashing／Piercing
	Takuba	3-10	45	650	380	Slashing／Piercing
	Yaoji	2-8	30	350	220	Slashing／Piercing
Thrown Weapon	Dart	5-6	10	8	2	20
	Djarid	8-10	20	30	4	20
	Javelin	8-10	23	23	4	20
	Shuriken	5-6	10	11	2	20
	Throwing Axe	9-12	20	30	5	20
	Throwing Club	8-10	20	23	4	20
	Throwing Dagger	6-8	10	12	3	20
Unarmed Combat	Cestus	1-4	20	135	50	Bludgeoning
	Katar	1-4	20	135	50	Slashing／Piercing
	Nekode	1-4	20	135	50	Slashing

注：Jitte、Cestus、Katar、Nekodeは、Melee Defenceの値がプラス4追加される

GROUND

防具の選択
Armor Levelをトータルで強化せよ

ACでの防御力は、Armor Level(以下、AL。防具のステータスで確認できる)によって変わってくる。ALが高いほど、モンスターから受けるダメージは減少する。ここで重要なのは、装備全体、つまり全身を覆う防具のALをトータルで上げていかなければならないということである。モンスターの攻撃を受けた際には、胸や足など、ある部位のALがランダムに適用され、ダメージ値が決定される。このため、例えば腕のALだけが極端に低い装備をしていると、大ダメージを食らうという可能性があり、それが致命傷となってしまうこともあるのだ。

戦士系キャラクターでプレイしている場合、まずChainmailで全身を覆うことをお勧めする。5000 Pyreal程度でそろえることができ、ALも50と、まずまずの防御力である。Burden(重さの単位)は7000で収まり、Strengthが70程度でも重量オーバーになることはない。これであれば、非力な魔法使い系キャラクターでも、じゅうぶん着こなすことができるだろう。

これに比べ、既製品でいちばんALが高いPlatemailは、一式そろえるのに15000Pyreal程度、重さは実に13800Burdenとなる。価格でChainmailの約3倍、重量で約2倍だ。金銭面は何とかなるとしても、許容できるBurdenを上げるには、Strengthを上げていくしか道はない。Platemailを全身に着こなすには、最低でもStrengthが120必要となる。ひととおりChainmailをそろえてから、順次Platemailに変更していくのが安全だと言えるだろう。

また、Chainmailには、胸、腕、腰のパーツが一体となったものも存在する。通常のものより価格や重さで有利な点はあるが、死んだときのペナルティーを考えると、使用するのは控えた方が良いだろう。ACでは、死んでしまうと、所持金の半分とアイテムをいくつか落としてしまう。各部位が一体となった防具を落としてしまうと、重要な胸の部分周辺の防具をすべて失う可能性があるのだ。



ACでは、まったく同じ装備の人を見掛けることは少ない。所持している最高のアイテムを常に身に付けているプレイヤーもいれば、個性を出すためにコーディネートを重視しているプレイヤーもいる。さまざまな遊び方ができるのがACの魅力だ



魔法使い系のキャラクターでも、ある程度の防具は装備しておいた方が良い。Helmを装備するほど重量に余裕がないためか、頭が無防備なキャラクターは多い



画面中央のキャラクターは、フルPlateをまとった戦士だ。重量オーバーになると、自動的に防御系のスキルが大幅に下げられてしまう。彼のStrengthは130程度なので、じゅうぶん着こなせる値だ

ショップで購入できる防具一覧

種類	名称	Burden	Armor Level	Value	防御範囲
Boots	Leather Boots	420	20	70	Lower Legs、Feet
	Studded Leather Boots	690	30	210	
Bracers	Leather Bracers	270	20	30	Lower Arms
	Studded Leather Bracers	330	30	110	
	Chainmail Bracers	450	50	310	
	Scalemail Bracers	480	75	650	
	Kote	540	80	710	
	Platemail Bracers	810	100	980	
Chest	Leather Breastplate	420	20	80	Chest
	Studded Leather Breastplate	675	30	260	
	Chainmail Breastplate	1400	50	760	
	Scalemail Breastplate	1825	75	1630	
	Yoroi Breastplate	1825	80	710	
	Platemail Breastplate	3300	100	2450	
Coats	Chainmail Hauberk	2275	50'	1380	Chest、Abdomen、Upper Arms、Lower Arms
Girth	Leather Girth	270	20	50	Abdomen
	Studded Leather Girth	350	30	160	
	Chainmail Girth	700	50	460	
	Scalemail Girth	900	75	980	
	Yoroi Girth	900	80	1070	
	Platemail Girth	1650	100	1470	
Gloves	Leather Gauntlets	270	20	30	Hands
	Studded Leather Gauntlets	450	30	110	
	Chainmail Gauntlets	675	50	310	
	Scalemail Gauntlets	900	75	650	
	Platemail Gauntlets	1380	100	980	
Greaves	Leather Greaves	420	20	30	Lower Legs
	Studded Leather Greaves	450	30	110	
	Chainmail Greaves	420	50	560	
	Scalemail Greaves	800	75	650	
	Platemail Greaves	1380	100	980	

種類	名称	Burden	Armor Level	Value	防御範囲
Helm	Metal Cap	180	30	110	Head
	Studded Leather Cowl	255	30	110	
	Leather Bascinet	330	40	180	
	Studded Leather Bascinet	375	50	310	
	Chainmail Coif	210	60	310	
	Chainmail Bascinet	480	75	650	
	Scalemail Bascinet	540	88	830	
	Baigha	800	100	980	
	Kabuton	800	100	980	
	Horned Helm	1000	100	1230	
	Helmet	800	100	980	
	Heaume	900	150	1780	
Legging	Leather Leggings	960	20	70	Upper Legs Lower Legs
	Studded Leather Leggings	900	30	210	
	Chainmail Leggings	2275	50	610	
	Scalemail Leggings	1700	75	1300	
	Yoroi Leggings	1650	80	1430	
	Platemail Leggings	3300	100	1960	
Pauldron	Leather Pauldrons	420	20	31	Upper Arms
	Studded Leather Pauldrons	350	30	110	
	Chainmail Pauldrons	600	50	310	
	Scalemail Pauldrons	450	75	650	
	Platemail Pauldrons	1080	100	980	
Shield	Buckler	420	10	70	
	Round Shield	690	20	120	
	Kite Shield	690	20	120	
	Large Round Shield	1380	40	210	
	Large Kite Shield	1380	40	210	
	Tower Shield	2040	60	300	

魅力的なアイテムが手に入る 初級クエスト達成までの手引

Dereth大陸には、アイテムの売買ができるNPCのほかにも、クエストを与えてくれるNPCが数多く存在する。ACのクエストは、あるアイテムを別のNPCに渡す"配達"式と、ダンジョンやフィールドにある宝箱からアイテムを見つけてくる"奪取"式の2種類がある。今回は、人気の高いShoushi近辺で発生する、2種類のタイプが混合した二つのクエストを紹介する。

Stone CathedralでCiderを探し出せBai Denクエスト

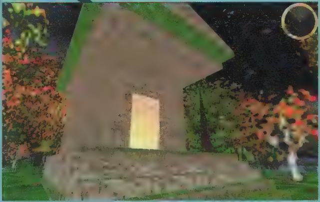
達成プロセス

①Bai Denからクエストを請け負う
②DrudgeからBai Den's Gemを奪取する
③Stone of HumilityをOi-Tongに配達する
④森にいるNen Aiを見つける
⑤Stone Cathedralへ行き、Cove Apple Ciderを見つけ出す
⑥Stone of CompassionをOi-Tongに配達する

Bai Den→Ruin→Oi-Tong

"Bai Den"は、Shoushiの南東にあるOutpost近くの小屋にいる。話し掛けると、彼は"Welcome Letter"を収集していて、盗まれたGemを探しているということをプレイヤーに話す。Welcome Letterは重要なアイテムで、彼に渡すとGemを盗んだDrudgeがいる場所を教えてくれる。必ず捨てないように取っておこう。

次に、Ruin(36.6S 77.6E)に行き、DrudgeからGemを奪い返すことに成功したら、それをBai Denへ渡しに戻ろう。Gemを渡すと、お礼に"Stone of Humility"がもらえるので、さらにこれをShoushiの酒場にいる"Oi-Tong"に渡しに行く。すると、Oi-Tongからかぎ(Shiny Key)を受け取るときに、「34.8S 71.2Eにある小屋の2階にいる"Nen Ai"に会え」と言われる。



Bai Den's Gemが収められているRuinは川沿いにあり、周りにはDrudgeが複数ガードしている。最低でもレベル3程度になっていないと、Gemを取り戻すことは難しい

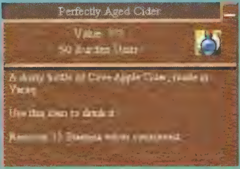


最初に手に入れなければならないアイテムがこのGemだ。初期アイテムのCalling Stoneと似ているので、間違って売らないように

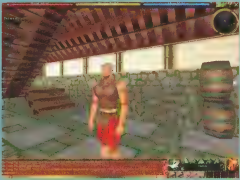
Nen Ai→Stone Cathedral→Nen Ai→Oi-Tong

小屋に行き、Nen Aiに話し掛けると、「"Cove Apple Cider"を探してほしい」と頼まれる。Cove Apple Ciderは、Stone Cathedral(34.5S 70.4E)というダンジョンにあり、Oi-Tongから受け取ったかぎが必要になるという情報も教えてくれる。このダンジョンのいちばん奥にかぎの掛かったドアがあり、そのドアを先ほど渡されたかぎで開けると、宝箱がある部屋に入れる。宝箱からは、"Perfectly Aged Cider"と、数個のアイテムが手に入る。このCiderが目的の"Cove Apple Cider"である。Nen Aiに渡すと、お礼に"Stone of Compassion"がもらえる。

Nen Aiから受け取ったStone of Compassionを、先ほどのOi-Tongに渡せば、Bai Denから始まるクエストは達成となる。Oi-Tongからはお礼として、"Healing Tonic"を6個受け取ることができる。かぎは3回使うことができるので、ダンジョンの入場制限内の6レベルまでは、Stone of Compassionを取りに行ける。



Shiny Keyを使わないと入れないドアの先には、このCiderが入っている宝箱がある。うれしいことに、Ciderのほかにもいくつかアイテムが入っている



Stone of Compassionを手に入れたら、ShoushiにいるOi-Tongに渡そう。彼からは、かぎやPotionなど、いろいろなアイテムがもらえる

Shreth Hiveへ突入せよLou Kaクエスト

達成プロセス

1. Lou Kaからクエストを請け負う
2. DrudgeからLou Ka's Yaojiを奪取する
3. Stone of DisciplineをOi-Tongに配達する
4. Shreth Hiveへ行き、"Stone of Detachment"を見つけ出す
5. Stone of DetachmentをOi-Tongに配達する

Lou Ka→Drudgeの洞くつ

Shoushiの西、Outpostに近いショップ(33.5S 69.9E)の2階に"Lou Ka"がいる。話し掛けると、彼は"Drudge CharmとPhyntos Wasp Wing"の収集家であることと、Yaojiを取り戻してほしいという内容をプレイヤーに話す。そこで、"Welcome Letter"を彼に渡すと、Yaojiを盗んだDrudgeの洞くつ(33.4S 68.0E)を教えてくれる。その洞くつには、Drudge Skulkerが数匹と、Drudge Sneakerが1匹いるので、万全の体制で向かおう。目的の"Lou Ka's Yaoji"は宝箱にあるが、ショップでは高額(170Pyreal程度)で売れるため、クエスト以外にこのYaojiを狙っているプレイヤーもかなりいる。



東洋的な雰囲気があるこの建物の2階に、Lou Kaがいる。画面に写っているNPCはよろず屋で、さまざまなアイテムを売り買いしている

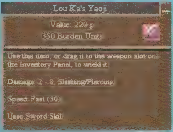


Lou Ka's Yaojiがある洞くつだが、ここでもDrudgeのガードは固い。モンスターの再配置の時間が短いので、素早く倒してアイテムを取りに行こう

Lou Ka→Oi-Tong→Shreth Hive→Oi-Tong

Yaojiを手に入れたら、Lou Kaの家に戻り、それを彼に手渡す。すると、お礼として"Stone of Discipline"がもらえる。これは、Bai Denクエストと同様に、Shoushiの酒場にいるOi-Tongに持って行こう。Oi-Tongからは、Shreth Hiveのかぎ(Oi-Tong Ye's Key)を手渡される。

Shoushiの西にあるShreth Hive(32.4S 71.0E)は、モンスターが異常に多く出現するダンジョンだ。1人で攻略するとなると、かなり苦労するだろう。目的の"Stone of Detachment"は最下層の宝箱の中にあるが、周りにはShrethが10匹程度いるので、これを倒しつつ、進んで行かなければならないのだ。このほかにも宝箱が3個あり、魔法の効果が付与されたアイテムなど、比較的高価な物が入っていることが多い。Stone of Detachmentを見つけ出すことができたら、再びOi-Tongへそれを持っていこう。お礼として6個のHealing Tonicがもらえる。これで、Oi-Tong関連のクエストはすべて達成されたことになる。なお、Shiny Keyと同様に、Oi-Tong Ye's Keyも3回使うことができる。



通常のYaojiとまったく同じステータスであるLou Ka's Yaoji。いくつでも取ることができるが、取り過ぎてほかのプレイヤーへ迷惑にならないようにしたい

Shreth Hiveの最深部。ここに来るまでの間に、筆者は3回ほど倒されてしまった。非常に危険なダンジョンである

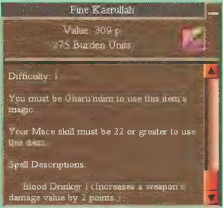


ステータスに違いがあるアイテムについて

ACのアイテムの中には、魔法が付与されていたり、素材の違いでステータスが微妙に異なるものがある。

素材に関して言えば、一般的に希少価値がある素材の方がValue(価値)は高くなる。例えば、鉄よりも金や銀の方が高いといった具合である。また、Burden(重さの単位)も軽くなったり、防具であれば、ALがより高くなるものもあるようだ。さらに、武器/防具は品質によっても基本ステータスが変化する。Well-Balanced(非常に良い品質)のものは、武器の場合は攻撃速度が速くなり、防具の場合はALが高くなる。

このように、素材によってステータスがアップしたアイテムは、通常のように装備するだけで、恩恵を受けることができる。しかし、魔法が付与されているアイテムは、使用する際に厳しい制限が設けられていることもある。Item Enchantなどの魔法スキルが一定以上なければ装備できないものや、Arcane Loreというスキルを要求するものなどがある。これらの条件を満たしていない場合、使用しても魔法の効果は発揮されない。特別高い効果を持っているアイテムには、Allegianceのランクを要求するものもあるようだ。



魔法が付与されているアイテムは、青く縁取りされ、一目で分かるようになっている。このPine Kasrullahには、Blood Drinker Iの魔法効果が付いているが、Maceのスキルが22以上なければ使えないことが分かる

日本語表示が可能なロビーサーバーで AoEⅡのチーム戦を楽しもう

「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」が発売されて約2ヵ月が経過した。パッケージの発売と同時に日本語専用ロビーが試験的に開設されているが、まだZoneでの対戦を試していないという読者もいることと思う。ゲーム仲間と日本語でチャットするだけでも楽しめるため、気軽にZoneに遊びに行ってみよう。

Zoneへのサインアップを済ませて日本語専用ロビーに接続する

「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」(以下、AoEⅡ)を起動して、ゲームメニューの中からZoneをクリックすると、ブラウザーが起動してZoneの紹介サイト(http://www.microsoft.com/japan/games/jzone/)へ接続する。ただし、1999年12月中旬時点では、「日本語専用ロビーが試験開設されています」という案内が掲示されていて、英語版のZoneへのリンクが張られているだけである。まずは、英語版のZoneに接続して、サインアップ(自分のZoneネームを登録)しよう。具体的なサインアップ手順は、Zone紹介サイトのページ左上の“サインアップ方法”をクリックすれば、日本語で詳しく説明されている。

サインアップが終わったら日本語専用ロビー(http://jp.zone.com/age2/)に接続する。このページがAoEⅡプレイヤーにとってのZoneへの入口となるのでブラウザーの“お気に入り”に追加しておこう。画面中央にある“Japanese Lobbies”に注目してほしい。ここにある三つの日本人向けロビーがAoEⅡプレイヤーのためのコミュニティーである。



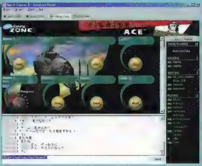
日本人向けロビーは三つ用意されているが、基本的にどれも同じ。まずは、プレイヤーが多い“Kamakura Period”に入ってみよう

分からないことはチャットで質問 対戦者募集中のゲームに参加しよう

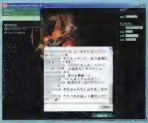
三つのロビーのうちどれか一つをクリックすると、Zoneへ接続するために必要なソフトウェア(約400KB)のダウンロードが始まる。ダウンロードが終了するとロビーサーバーへ自動的に接続する。編集部で接続を試したのは平日の深夜2時ごろだったが、約30人の日本人プレイヤーがロビーに集まっていた。金曜日や土曜日の午後11時以降であれば、もっと多くのプレイヤーがいるはずだ。

このロビーでは、画面下のスペースでチャットが可能なので、気軽に話し掛けて対戦相手を捜してみよう。なお、自分でゲームを主催したい場合は、画面中央の“Host”をクリックし、対戦者を募集しているゲームに入るには“Join”をクリックすればよい。分からないことがあれば、チャットで聞いてみよう。日本語で質問すれば、みんなが答えてくれるはずだ。自分が初心者であることを伝えれば、周りのプレイヤーが親切にアドバイスしてくれる。これがネットワークゲームの大きな魅力だ。

既存のゲームに入ると、ゲームルールの打ち合わせをすることになる。デスマッチをやるのか、チーム戦をやるのか、時代設定をどうするのかなど。4〜6人程度でプレイする場合、たいていはチーム戦を行っているようだ。スピーディーな3Dシューティングの場合は、デスマッチが定番だが、長時間のプレイになってしまうシミュレーションの場合は、全員参加のチーム戦で協力プレイを楽しむのが面白い。



AoEⅡは最大8人で対戦できるが、人が集まるまでに時間がかかるため2〜4人程度でゲームが主催されていることが多い。“Waiting for Players”の文字が見えたら“Join”を押して、遠慮なくゲームに参加しよう

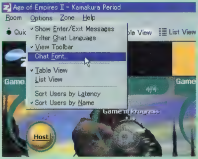


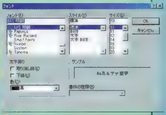
既存のゲームに入ったら、ルールについて話し合いを行う。設定次第でゲームの内容が大きく変化するので、さまざまなシチュエーションで楽しめるはずだ

日本語専用ロビーでは 日本語フォントの設定が必要

Zoneで使用できる言語は基本的に英語だけだが、日本人専用ロビーでは、フォントの設定を変えるだけで漢字やひらがなが表示できるようになる。ロビー画面のメニューから“Options”をクリックして“Chat Font”を選ぶと、フォントの選択画面が表れる。デフォルトでは“MS Sans Serif”というアルファベットしか表示できない(日本語が文字化けする)フォントになっているため、“MS 明朝”などの日本語表示が可能なフォントを選択すればよい。

ただし、日本語専用ロビー以外では日本語フォントを使用しないよう、注意したい。日本人以外のプレイヤーの場合、文字化けするからだ。





最初にロビーへ入った場合、チャットの文字が化けていることがある。文字の表示がおかしいと思ったら、フォントを変更してみよう

注：ここに掲載しているZoneの画面は、正式サービス開始時に変更される可能性があります

ON-OFF

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

GAME

パソコンの枠を超えて浸透する3Dシューティング

新たな要素を追加した国産オリジナルタイトルの台頭

3D空間の把握能力が必要になるゲームジャンル

「QUAKE Ⅲ ARENA」が登場し、ネットワーク上では対戦型3Dシューティングブームがさらに加熱している。海外では対戦型だけでなく、シングルプレイに重点を置いたものも数多く開発、発売されている。さらに、大ヒットした「QUAKE Ⅱ」や「HALF-LIFE」「UNREAL」なども積極的にコンシューマー機へ移植されており(もしくは移植予定)、3Dシューティングは人気ジャンルの一つとなっている。

これに対して、日本での3Dシューティングの地位はどうだろうか? 日本では、ミリオンセラーになるようなこのジャンルの作品は出現していない。海外の人気3Dシューティングがコンシューマー機に移植されることもあったが、それも「DOOM」や「HEXEN」くらいであり、その地位は人気ジャンルとは程遠い。コンシューマーの業界では、いまだに3Dシューティングが“DOOM系”や“洋ゲー”と呼称されているほどだ。なぜ、3Dシューティングは日本人に受けなかったのだろうか?

私が考えるに、ゲーム上に演出された3D空間を理解するのが遅かったことに原因があると思う。3Dシューティングは、迫力のある1人称視点を採用している。近年では、ただ迫力があるだけでなく、コンピュータ上に構築された3D空間をスムーズに動き回れるようになり、それが3Dシューティングのだいご味となってきた。だが、その分、視点を動かして辺りの様子を見るなどの、“3D空間の把握能力”が必要になってくる。この3D空間の把握能力は、1人称視点タイプのゲームをプレイしていないと、養われないものだ。当然、こうしたタイプのゲームが少なかった日本のゲームユーザーは、素早い3D空間の把握ができず、3Dシューティングは“ただひたすら難しいゲーム”という認識にしかつながらなかったのだろう。

だが、大ヒットを続けている「バーチャファイター」シリーズや「鉄拳」シリーズの登場で、3Dの表現技法が世に広まり、さらに「バイオハザード」シリーズなどで、3D空間の把握はだんだん当たり前のこととなってきた。日本のゲームユーザーの3Dシューティングに対する認知度が変わりつつあると言えよう。現在では、純日本製の3Dシューティング、あるいは3Dシューティングの要素を巧みに取り入れたタイトルが出始めてきた。その中から、最近発売された二つのタイトルを紹介しよう。

魔剣X

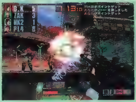
「真・女神転生」シリーズで有名なアトラスが、Dreamcastの能力をフルに生かして制作したアクション性の高い3Dアドベンチャー。ワンコマンドで、敵の攻撃が簡単にガードできたり、敵の後ろに回り込んだりできるなど、3Dシューティングやアクションを苦手とする人でも、非常に遊びやすい内容となっている。ネットワーク対戦はできないが、ストーリーがゲームの進行と密接に結び付いていて、さまざまな要因でシナリオが分岐していく。また、ゲーム途中で相手の脳を乗っ取り、体を支配することもできる。この“ブレインジャック”を行うことで、使用するキャラクターが変わり、攻撃方法がどんどん変わっていく様は必見だ。臨場感あふれる立体音響も採用している。

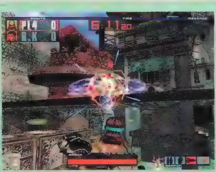




アウトトリガー

セガ・エンタープライゼスが世に送り出した、ネットワーク対戦型3Dシューティング。ロケットランチャーや手りゅう弾、マシンガンなどを使って、同じマップ上にいる敵を倒す。「QUAKE」系の流れをくむ、本格的な3Dシューティングだ。特徴的なのは操作形態で、トリガー付きスティックでキャラクターを移動させたり、攻撃したりする。自分の視点はアイボールと呼ばれるトラックボールで調整するなど、初心者にも遊びやすい仕様になっている。国内で、ここまで本格的に仕上げてあるネットワーク対戦型3Dシューティングは、ほかにないだろう。アーケードゲームなので、コインを投入すれば、だれでも気軽にプレイできることも大きな魅力だ。最大4台の筐体を接続でき、4人まで同時対戦が可能。Dreamcastと互換性を持つNAOMI基板を使用していることから、Dreamcastへの移植とインターネットを介したマルチプレイの実現が熱望されている。





開発元：株式会社セガ・エンタープライゼス
アーケードにて稼動中

3Dシューティングが広まるためには何が必要なのか?

ゲームユーザーへの認知度が高まったこともあり、ゲームを開発する側は1人称視点の3Dゲームに興味を持ち、本気で開発に乗り出し始めている。だが、ユーザーの認知度が高まったとはいえ、まだまだ“難しい”というユーザーの意識が残っているのも確かだ。3Dシューティングで得られる快感よりも、慣れない操作方法に対するためらいが上回っているのが現状だと言える。このジャンルが、完全な市民権を得るためには、操作方法に対するためらいが無くならなくてはならない。ゲーム開発側のいっそうの努力を望みつつ、われわれゲーマーサイドも新しいゲームジャンルを受け入れる姿勢を忘れないようにしたい。

VIDEOCARD

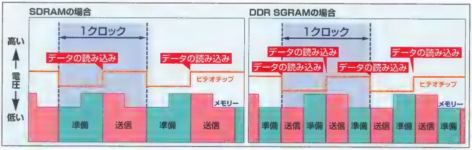
GeForce 256を搭載した3D Blaster GeForceが発売されたのが1999年10月上旬だったが、約2ヵ月遅れでDDR SGRAMを搭載した3D Blaster GeForce ProとERAZOR X²が発売された。ビデオメモリーの性能向上によって、どの程度のパフォーマンスアップが見られるのかを検証してみた。また、RAGE 128 PROを搭載したRAGE FURY PROのサンプル版が入手できたので、併せてテストを行った。　文／工藤慎介

DDR SGRAMを搭載したGeForce 256をテスト SDRAM版より20%以上高いパフォーマンスを発揮

DDR SGRAMの採用によってどのようなメリットがあるのか

DDR SGRAMは“Double Data Rate SGRAM”の略で、従来までのSDRAMと異なり、動作クロックの2倍の周波数でデータ転送が可能となっている。ビデオメモリーが150MHzで動作する場合、電圧が低い状態から高い状態に変わるサイクルは1秒間に1億5,000万回になる。メモリーは、各サイクルでほんの少しだけ速いタイミングで電圧を上げて待機し、ビデオチップから送られてくる電圧が低から高に変わった瞬間にデータを送受信する。DDR SGRAMでは高から低に変わった瞬間にもデータの送受信が行えるため、データ転送量が2倍になったわけだ。これはRDRAMにも採用されている原理である。

GeForce 256が採用しているSDRAMのメモリークロックはデフォルトで166MHz。一方、DDR SGRAM版のメモリークロックはデフォルトで150 MHzだが、実質は300MHz相当のパフォーマンスを持つことが期待できる。また、「PowerStrip」を使ってクロックアップを試してみたところ、175 MHz×2=350MHzでの動作が確認できた。ただし、オーバークロックで使用した場合、メーカー保証の対象外となるため、自分で試す場合は注意してほしい。



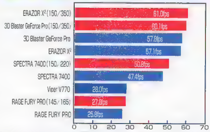
QUAKE Ⅲ ARENA　DDRとHardware T&Lの効果が顕著に見られる

「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)の製品版を使ってTimedemoを計測してみたが、DDR版GeForce 256の性能向上の効果がはっきりと表れている。メモリークロックをデフォルトにした場合、SDRAM版GeForce 256(SPECTRA 7400)と比較して約20%高いフレームレートを出している。

DDR版GeForce 256のクロックアップ効果は期待したほどではなかったが、最高値を記録したERAZOR X²の場合、フレームレートが約7%向上する結果を残している。

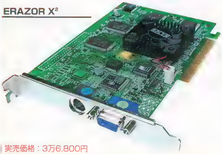
RAGE FURY PROは、OpenGL対応アプリケーションの動作が安定していて、QUAKE Ⅲに最適なビデオカードの一つとしてお勧めできるのだが、Hardware T&LをサポートしたGeForce 256と比べると2倍以上のパフォーマンスの差が出てしまう。RAGE 128 PROを二つ搭載したRAGE FURY MAXXであれば、GeForce 256と同等のパフォーマンスが引き出せるのではないかと思われる。

QUAKE Ⅲ ARENA(1024×768ドット、32ビットカラー)



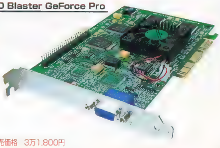
補足：赤いバーで表示している部分はオーバークロック後の計測値で、ビデオカード名の後ろに記載しているかっこ内の数値はクロックアップの設定値(コアクロック／メモリークロック、単位はMHz)。数値が記載されていないものについては、デフォルトの状態で計測している。以下、同じ

ERAZOR X²



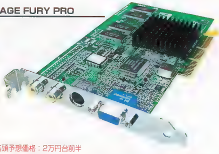
実売価格：3万6,800円
問い合わせ先：エルザジャパン　TEL 03-5765-7391
URL：http://www.elsa.com/JAPAN/

3D Blaster GeForce Pro



実売価格　3万1,800円
問い合わせ先：クリエイティブメディア　TEL 03-3256-5577
URL：http://www.creaf.co.jp/

RAGE FURY PRO



店頭予想価格：2万円台前半
問い合わせ先：ATIテクノロジーズジャパン　TEL 03-5275-2785
URL：http://www.atitech.co.jp/

MANIAX

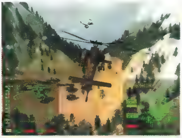
3DMark2000　QUAKE Ⅲとほぼ同じ傾向が見られる

3DMark2000はMadOnion.com社が開発したベンチマークソフトで、Hardware T&L、インターネットストリーミングSIMD拡張命令(以下、インターネットSSE)、3DNow!、Environment Mapped Bump Mappingなど、最新のビデオチップやCPUがサポートしている主要機能を使っているため、ビデオカードの潜在能力を評価するのに最適である。ビジュアル的にも秀逸な出来なので、興味があればダウンロードして試してみてほしい。

結果を見ると、やはりDDR版GeForce 256の計測値が良好で、SPECTRA 7400のデフォルトの計測値と比較して約25%、クロックアップした場合は41%も高い結果を残している。

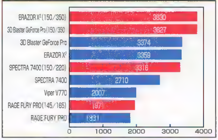
3DMark2000は、QUAKE Ⅲと同様にHardware T&Lに対応したソフトだが、APIとしてDirect3Dを使っている。ただし、計測結果の順位を見ると、QUAKE Ⅲとまったく同じ結果となっており、GeForce 256の強さを際立たせている。

参考までに、Hardware T&Lをオフにした場合の計測値もグラフにしてみたが、デフォルトの場合で約6%ほど低い結果となっている。Hardware T&Lをオフにした場合、PentiumIIIのインターネットSSEのみでT&Lの処理を行っていることになるが、この場合、DDR版GeForce 256のクロックアップの効果が激減する結果となる。

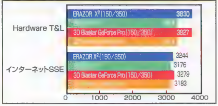


3DMark2000を使って計測時の条件を細かく設定するには、29.99ドル支払ってレジストレーションをしなくてはならない。ダウンロード先のURLはhttp://www.madonion.com/

3DMark2000(1024×768ドット、32ビットカラー)



Hardware T&LとインターネットSSEの比較(3DMark2000)

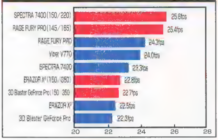


UNREAL TOURNAMENT　RAGE FURY PROが好成績をマーク

意外なことに、DDR版GeForce 256が最も低い結果を出している。2000年1月号の特集2で、「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)のデモ版を使った計測値を掲載したことがあるが、その際もGeForce 256がRiva TNT2(Viper V770)に負けている。今回はUTの製品版を使ってテストしたが、DDR版GeForce 256はViper V770だけでなく、SPECTRA 7400よりも低いフレームレートとなっている。計測ミスが考えられるため、何度もテストしてみたのだが、結果は同じ。DirectX 6.1をベースにして開発されているUTに対して、DDR版GeForce 256のドライバはDirectX 7に最適化されている可能性があるため、このような結果になったのかもしれない。

Hardware T&Lに対応したQUAKE Ⅲと3DMark2000で苦戦したRAGE FURY PROだが、ここでは健闘した。スペック的にはRiva TNT2と同等の潜在能力を持っているが、UTをプレイする場合、GeForce 256以上のパフォーマンスが引き出せる。

UNREAL TOURNAMENT (1024×768ドット、32ビットカラー)



2000年初頭時点で最高の性能を持つDDR版GeForce 256

今回はQUAKE ⅢとUTの製品版、3DMark2000の三つでベンチマークテストを行ったが、Hardware T&L対応ソフトを走らせた場合のDDR版GeForce 256のメリットは明らかである。2000年1月末には「スレイブ・ゼロ 日本語吹き替え版」「MESSIAH」、2月には「SOLDIER OF FORTUNE」といったHardware T&L対応ソフトがリリースされるため、これらのソフトをプレイすればGeForce 256の効果が確認できるはずだ。

計測環境

ハードウェア/OS	ドライバ
CPU:PentiumIII 550MHz	3D Blaster GeForce Pro　Ver.4.12.01.2203.03.0353
マザーボード:AOpen AX6BC TypeR V.Spec	ERAZOR X²　Ver.4.12.01.0104-0020
メモリー:SDRAM 128MB	RAGE FURY PRO　Ver.4.12.01.2202.01.0348
OS:Windows 98 Second Edition	SPECTRA 7400　Ver.4.12.01.0362-4.04.00
DirectX 7	Viper V770　Ver.4.12.01.0365

UTについては、GeForce 256にとって残念な結果になったが、UTはDirect3D以外にOpenGLもサポートしているため、APIを変更すれば結果は大きく変わっていた可能性がある。ただし、UTのOpenGLモードは動作が不安定な印象があるため、GeForce 256を使っている場合、両方のAPIで動作を試してみてほしい。

RAGE FURY PROは、日本での発売が2000年2月以降になる見込みだが、テクスチャー圧縮(DXTC)やMPEG2エンコーディングをサポートするなど、魅力的な機能を持っている。2000年第1四半期中には、「ANACHRONOX」「MIDNIGHT GT」といったテクスチャー圧縮対応ゲームがリリースされるため、DXTC対応ゲームの登場に合わせて購入するのがお勧めだ。

SPECTRA 7400のDDR版は2月上旬に発売予定

今回は、クリエイティブメディアとエルザジャパンのDDR版GeForce 256搭載カードを紹介したが、カノープスも同製品の発売を予定している。製品名はSPECTRA 7400DDRで、発売時期は2000年2月上旬。添付ソフトとして、Hardware T&Lに対応したゲームタイトル「SUPREME SNOWBOARDING」(p.051参照)のフルバージョンが同梱される。価格はオープンプライスだが、恐らく実売価格は4万円前後になるものと思われる。

ビデオカードに搭載されているメモリーチップ(DDR SGRAM)は、すでに発売済みの2社と同じく、nVIDIA社が供給したものが使用されるはずだが、カノープスがチューニングしたドライバや大型のファンの搭載などによって、動作の安定性や信頼性という点において高く評価できる製品に仕上がることが期待される。



SSH、DFS、外部電源、冷却ファンなどは、従来のSPECTRA 7400と同じだが、基盤のデザインやパーツの配置が若干異なっている

【OVER THE 100fps】

AGP 4×モードをサポートする低価格マザーボードを使って Coppermineのオーバークロック耐性をテスト

1999年末になってようやくIntel820搭載マザーボードの販売が開始されたが、RDRAMの価格がSDRAMの4倍近くするため、購入を見合わせている読者もいることと思う。そこで、Coppermine用マザーボードとして本命に浮上したのが、Apollo Pro 133A搭載マザーボードだ。サポートしているメモリーがSDRAMのみであることを除けば、Intel820と比べて見劣りすることはなく、なんといっても価格が安い。2000年を乗り切るための、コストパフォーマンスに優れたマシンを組むのに最適なマザーボードだ。　文／角田一美

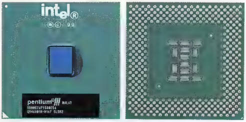
1万5,000円以下で購入可能な Coppermine対応マザーボード

今回紹介するのは、Apollo Pro 133Aを搭載したAGP 4×モード対応マザーボードSL-67KVだ。Apollo Pro 133A搭載マザーボードとして、国内で最初に出荷された製品で、実売価格が1万5,000円以下と安価なこともあってファンは多い。

SL-67KVは、ボードのサイズが185㎜×305㎜の標準的なATXフォームファクターを採用、PCI×5、ISA×1、AGP×1、AMR（Audio Modem Riser）×1、DIMM×3（最大768MB）といったじゅうぶんな拡張性を持つ。ベースクロックはBIOSメニューで設定できるが、ディップスイッチを使って100MHzと133MHzのどちらかに固定することも可能。Vcoreの設定については、デフォルトのクロックから－0.05V～＋0.4Vまで、7段階で変更できる。ベースクロック設定は細かくはないが、オーバークロックもひととおり試せる仕様になっている。

そのほか、AGP 4×モード、Ultra ATA／66および四つのUSBポートをサポートするなど、基本的にApollo Pro 133Aの仕様に準ずる機能を持つ。

今回のテストでは、マシンの組み立て後に何のトラブルもなくあっさりと動作したことで、非常に素直で扱いやすいマザーボードという印象を持った。しかし、不満もある。まず、ATX電源、IDE、FDDの各コネクターの位置が密集しているため、ケース内の配線が面倒だった。また、CPUファン用の電源コネクターがリテンションキット付近にあるため、邪魔になって差しにくい。ちなみに私は、テストのために何度も各コネクターを抜き差しする間に、つめのマニキュアをはがしてしまった。



1999年12月末時点で2万4,000円程度で売られているFC-PGA版のPentiumIII 500E MHz。今回のクロックアップテストで、133MHz×5=665MHz以上で動作することが確認できた

フルスピードのオンダイ2次キャッシュを搭載したCoppermineをテスト

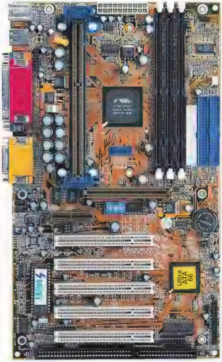
CPUについては、FC-PGA版PentiumIII 500E MHz（0.18μ：Coppermineコア）とSECC2版PentiumIII 500MHz（0.25μ：Katmaiコア）の二つのCPUを用意し、その性能の比較を行った。また、SL-67KVはSlot1なので、FC-PGA版のPentiumIIIの装着には、Soltek製のFC-PGA対応Socket370変換アダプターSL-02A＋を利用することにした。

動作周波数は両CPUとも100MHz×5＝500MHzであり、ベースクロック133MHzに対応したApollo Pro 133Aのポテンシャルは出し切れない。しかし、FC-PGA版とSECC2版のどちらも、実売価格（1999年12月末時点）は2万4,000円程度とコストパフォーマンスが魅力的だ。これでオーバークロックもできれば申し分ないため、両CPUのクロックアップ耐性もテストしてみた。SL-67KVでは細かく刻んだクロック設定ができないが、製造プロセス0.18μのFC-PGA版PentiumIIIについては、Katmaiを上回るクロックアップ耐性が期待される。

また、CoppermineコアのFC-PGA版は2次キャッシュがオンダイの256KB（フルスピード）、KatmaiコアのSECC2版は外部2次キャッシュで512KB（CPUコアの半分の周波数で動作）と両者で仕様が異なる。同じ動作周波数でありながら、2次キャッシュのスペックの違いを含む基本アーキテクチャーの差が、実際のゲームプレイでどの程度のパフォーマンスの差として出るのかも興味深い。

Coppermine vs Katmai キャッシュの違いで20%の性能差を確認

まず両CPUとも、デフォルトの500MHzで動作させてベンチマークテストを行った。テストには「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）と「HALF-LIFE」のTimedemoを使って計測した。最も差が顕著だったのはHALF-LIFEのOpenGLモードで、CoppermineコアのFC-PGA版（以下、Coppermine）が、同じクロックのKatmaiコアのSECC2版（以下、Katmai）を20％も上回る計測結果を出した。明らかに、オンダイ2次キャッシュの効果が見られる。



製品情報

製品名：SL-67KV
チップセット：Apollo Pro 133A
対応CPU：Slot1対応Celeron／PentiumⅡ／PentiumIII
ベースクロック：66、75、83、100、103、105、110、112、115、124、133、140MHz
クロック倍率：最大8倍
メモリースロット：3（最大768MB）
拡張スロット：AGP×1、AMR×1、PCI×5、ISA×1
IDEポート：Ultra ATA／66対応
その他：AC97 Audio Codec（サウンド機能）
実売価格：1万3,800円（1999年12月末時点）
問い合わせ先：PCiN秋葉原　TEL 03-3252-5550
URL：http://www.mbd.co.jp/pcin/index.html

QUAKE Ⅲの場合、HALF-LIFEほどの差が出なかったものの、800×600ドット時の計測では、CoppermineがKatmaiを約3％上回った。ただし、1024×768ドット以上にすると、両CPU間で計測値の差は出ない。高解像度に設定した場合、ビデオカードにかかる負荷が高くなるため、CPUの違いによるパフォーマンスの差が出なくなる。これは過去のテストでも見られた現象である。

クロックアップテストでも、CoppermineとKatmaiの差が見られた。Coppermineのクロックアップ耐性は期待どおり、非常に高い。ベースクロックを103、112、124、133MHzと段階的に上げてテストしたところ、いずれも問題なく動作し、ベンチマークの計測に成功した。ベースクロックを133MHzにすると、CPUの動作周波数は665MHzになるが、これほど高いクロックであ

ってもプロセッサー付属の純正ファンだけで安定動作する。長時間動作させても安定しているため、133MHz以上でも動作する可能性が高いが、マザーボードの仕様により、ベースクロックを小刻みに上げられないため、残念ながらテストはここで打ち切った。

一方、0.25μのKatmaiについてはベースクロック103MHzまでしか動作せず、112MHzに設定した場合、Windows 98は起動するものの、ベンチマークの計測中にマシンがハングアップした。また、124MHzではWindows 98が起動しない。製造プロセスが0.18μのCoppermineは、Katmaiに比べてクロックアップ耐性がはるかに高いことが、今回のテストで確認できた。

ちなみに、CoppermineのクロックアップテストはQUAKE Ⅲを使ったが、ベースクロックを100MHzから133MHzまで上昇させていったところ、計測値も比例して上昇するという良好な結果が見られた。

QUAKE ⅢでAGP 4×モードをテスト メリットは確認できず

SL-67KVがサポートしている機能の中で最も注目されるのがAGP 4×モードだ。SL-67KVでは、BIOSメニューの操作によってAGP 4×モードのEnable／Disableを簡単に切り替えることができる。そこで、ゲーム中でテクスチャーデータを多用するQUAKE Ⅲと、AGP 4×モードに対応したSPECTRA 5400 Premium Edition(Riva TNT2搭載)を使って、AGP 2×モードと4×モードのパフォーマンスの違いをテストしてみたが、残念ながら、ほとんど差が出ない結果に終わってしまった。テストに使用したQUAKE ⅢがAGP 4×モードに最適化されていないのが原因だと思われるが、今回のテスト環境では、効果は確認できなかった。

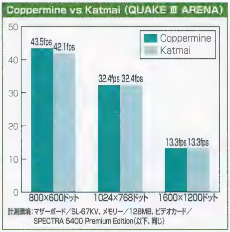
Ultra ATA／66のテストは行わなかったが、HDDの内部転送速度のボトルネック(1999年12月号のp.137を参照)を考えれば、Ultra ATA／33と比較して大幅に速くなるとは思えない。結局、現時点ではAGP 4×モードとUltra ATA／66は、どちらも大きなアドバンテージを発揮することはない。ただし、近い将来、それぞれの潜在能力を発揮するデバイスまたはアプリケーションが登場するのは間違いない。

価格が魅力のApollo Pro 133A 2000年はこれだけで乗り切れる

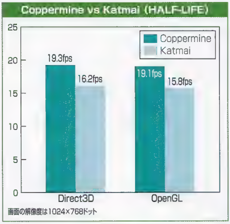
今回試したApollo Pro 133Aは動作が極めて安定しており、クロックアップを試したSL-67KVは自作ユーザーにとって使いやすいマザーボードだと言える。そして、今回のテスト結果を見る限り、現時点でゲームに最適なCPUを選ぶなら、FC-PGA版のPentiumIII 500E MHzとなる。値段が手ごろな上に、価格以上のパフォーマンスが得られるはずだ。特に、クロックアップに興味があるゲーマーには特にお勧めしたいCPUである。

今なら、Intel820搭載マザーボードとRDRAMといった組み合わせでマシンを組むことが可能だが、マザーボードの価格が1万8,000円～2万5,000円でさらに128MBのRDRAMが9万円前後もするため、だれでも簡単に手が出る価格帯ではない。また、現在使っているIntel440BXなどを使ったシステムと比較して、確実にパフォーマンスがアップするわけでもない。このことは、1999年12月号の特別企画(p.0134～137)で紹介済みである。従って、ベースクロック133MHzに対応したCoppermineを使ってマシンを組む場合、今回紹介したApollo Pro 133A搭載マザーボードが最適だ。

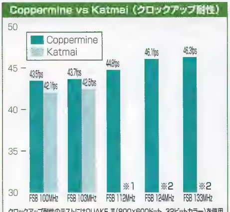
インテルとAMDの開発競争によって、2000年にはCPUの動作周波数が1GHzを超えることが間違いないが、Apollo Pro 133AとPC133対応SDRAMさえあれば、マザーボードを変更することなく21世紀を迎えられるはずだ。2000年のパソコンのトレンドとしては、CPUのクロックだけが単独で引き上げられていくことが明らかだが、ゲームのパフォーマンスに影響するのはGeForce 256に代表されるビデオチップのジオメトリー演算機能の有無だと認識しておいて間違いない。



計測環境：マザーボード／SL-67KV、メモリー／128MB、ビデオカード／SPECTRA 5400 Premium Edition(以下、同じ)



画面の解像度は1024×768ドット



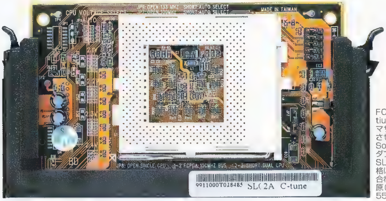
クロックアップ耐性のテストにはQUAKE Ⅲ(800×600ドット、32ビットカラー)を使用
※1=Timedemoの計測中にエラー、※2=マシンが起動せず

AGP 4×モードの効果(QUAKE Ⅲ)

	AGP 2×	AGP 4×
1024×768ドット、32ビットカラー	32.4fps	32.5fps
1600×1200ドット、32ビットカラー	13.3fps	13.2fps

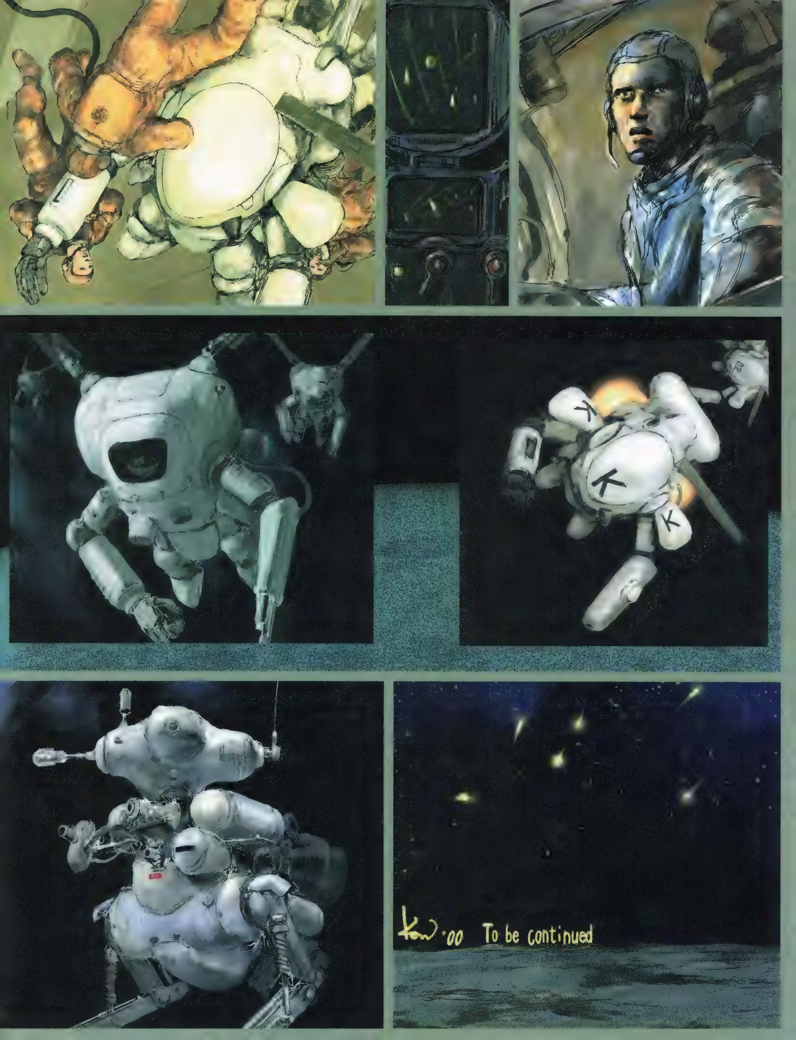
注意事項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカーの保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知下さい。



FC-PGA版のPentiumIIIをSlot1対応マザーボードで動作させるために必要なSocket370変換アダプター。Soltek製SL-02A+の実売価格は3,680円。問い合わせ先はPCIN秋葉原(TEL 03-3252-5550)


MASCHINEN KRIEGER
Act 8


K
K
K
To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第4回 仮想プレビュー
戦略シミュレーションタイプはこんなゲームになる

先月号では、MASCHINEN KRIEGER(通称、MA.K.)を題材にした3Dシューティングタイプのゲームについて仮想プレビューをした。今回は、シミュレーションタイプの場合、どんなゲームになるのかを考えていく。あらかじめ各小隊の行動を計画しておき、状況に応じて各ユニットに攻撃や撤退といった命令を与えるリアルタイム戦略シミュレーションを想定している。この仮想プレビューを参考に、MA.K.のゲームを面白くするアイデアを考えていただきたい。

登場するユニット

ドールハウス



傭兵軍の自走ロケットランチャー。攻撃力が大きいので、後方からの支援にも、敵の大型兵器への攻撃にも使える。ただし、移動力が小さいので移動力の大きいユニットと組み合わせるときには注意が必要。

グラジエータ



傭兵軍の4足歩行型兵器。4足歩行の兵器は、レールガンのような大きな武器を搭載している。ただし、配備数が少なく、整備のコストが掛かるのが欠点。

ファルケ



傭兵軍の反重力装甲戦闘機。航空隊は、制空権の確保、哨戒、爆撃、地上支援など、いろいろな任務が与えられる。ファルケは反重力装置を搭載していることから、滑走路が整備されていない敵陣の深い場所へ投入できる。また、分厚い装甲のおかげで、対空砲火の激しい場所への攻撃にも適している。

ゲームの目的

あなたは中隊長として、自分の部隊を指揮することになる。目的はもちろん、自軍の勝利に貢献することだ。部隊に与えられたミッションの達成のために、部隊の状態を把握し、綿密な作戦を立て、周到な準備をし、そして戦場では迅速な判断をすることが要求される。ミッションの達成のためには、敵の状態を知ることはもちろん、自軍の装備や攻撃力だけではなく、隊員の士気値に関しても常に気を配らなければならない。あなたの部隊が生き残れるかどうかは、すべてあなたの指揮官としての能力にかかっているのだ。

配属

ゲームに参加するに当たって、まず最初に、シュトラール軍と傭兵軍のどちらの軍でプレイするかを選択する。さらに、選んだ軍のどの中隊へ隊長として配属されるのかを決めることができる。陸軍か空軍か、どの方面に展開している部隊か、後方で支援する輸送部隊や補給部隊なのか、それとも派手に前線で活躍する装甲猟兵部隊か？ プレイヤーの選択肢は豊富に用意されているのだ。また、中隊長のポストに空きがあれば、ファイアボール独立第1実験中隊などか選択できるかもしれない。

部隊を決めたら、すぐにプレイヤーは中隊長として配属される。自分がどのような運命を選択したのかは、戦場に行けばすぐに判明するだろう。

中隊に配属されて最初にすることは、自分の部隊の状況を隅々まで把握することだ。装備について、部下について、分かっている限りの敵の位置について、それから部隊の任務について、知っておかなくてはならないことは山ほどある。

間もなく、部隊にミッションが与えられる。

部隊の編成

プレイヤーが指揮する中隊は、いくつかの小隊で編成されている(部隊編成画面)。作戦を立てるに当たっては、小隊が基本的な単位になるので、ミッションに合わせて効果的な小隊編成を考える必要があるかもしれない。小隊の数を増やしたり、減らしたり、小隊に名前を付けて小隊長を任命することも可能だ。ただし、頻繁に編成を変えると隊員の士気値に影響が出ることがあるので、そのバランスを取るのが難しいかもしれない。

部隊編成画面



部隊の編成をする画面。画面下に並んでいるのは左から順に、ファイル、終了、地図、部隊の編成、休息、補給、整備、通信、ヘルプの各アイコンである。ミッションの開始前に、中隊をいくつかの小隊に分けることができる。この画面は第3小隊の兵力をほかの小隊へ割り振って、編成を変えているところ

ユニット

大別すると、ユニットは地上兵器と航空機に分かれている。また、移動方法には、2足歩行、4足歩行、キャタピラ、ホバー、反重力、ロケット、ジェットなどがあり、そのうちのいくつかを複合して備えているユニットもある。それぞれのユニットは、移動方法のほかに、乗員数、サイズ、移動力、移動距離、搭載兵器、装甲などに特性がある。

例えば、ドールハウスの場合、移動速度、旋回速度は遅いが、整地／不整地での速度差がなく、装甲が厚い、武装が強力、などの特徴があるので、後方からの支援に向いているだろう。グラジエータの場合、速度が比較的速く、さらに旋回も速いので、先行させて敵陣の制圧に使ったり、防御の手薄な小隊の護衛に付けるのがいいかもしれない。ファルケなどの航空機は、制空、爆撃などのほかに、地上軍と連携して、支援任務にも使える。

THE GAME PROJECT

パイロット

パイロットの能力も大事な要素だ。パイロットの兵器に対しての習熟度には常に気を使いたい。エースと言われるパイロットは、新しい機体に慣れるのが比較的早いので、新型の兵器が補給されたときには、優先的に割り振るのがいいだろう。ただし、新しい機体への乗り換えは、訓練のための時間を取れる時に行う必要がある。

ある程度経験を積んだパイロットは、小隊長に任命する。人望のある兵士を小隊長に任命すれば、小隊がじゅうぶんな力を発揮するだろう。逆に、人気の無い小隊長の任命は、隊員の士気値を大きく下げるかもしれない。なかなか戦果の上がらない小隊があるときは、部隊の組み替えをしてみる必要があるだろう。

作戦

ミッションを成功させるためには、各小隊の進入ルート、目標、集合場所、撤退ルートなどを決めておくことが重要だ。もちろん、状況に応じて攻撃、撤退の命令を出したり、攻撃目標を変えたり、別の小隊の支援を行ったりと、臨機応変な判断を迅速に下すことも要求される。

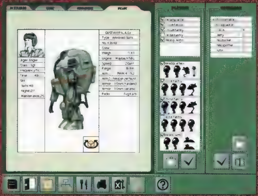
敵軍の配置の情報は、作戦前にある程度のものは入手することができるが、まず、偵察部隊を先行させて、現在の敵の配置をできるだけ把握しておきたい。

戦闘

ルートを決めて偵察部隊を派遣したら、その報告を基に攻撃ルートを決める。敵の配置が想定していたとおりなら、あらかじめ用意した行動計画に従って部隊を送り出せばいいだろう。しかし、そうでなかった場合や、敵の急襲に遭った場合などは、素早く行動計画を立てるか、あるいは各個撃破や撤退などの命令を出さなくてはならない（作戦画面）。

戦闘が始まると、各ユニットは、計画または命令に従って行動する。その様子はリアルタイムで見ることができる（戦闘画面）。戦闘画面でも、基本的に作戦画面と同じ操作が可能だが、ユニットごとに攻撃目標や移動ルートを細かく指示するときは、この画面で、建物や樹木などの遮へい物の位置などを確認しながら行う。

パイロット画面



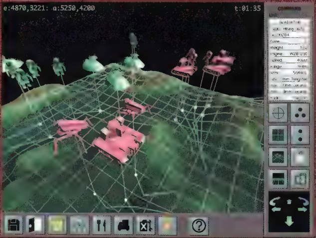
整備画面

ミッションが終了したら、整備画面に切り替えて修理や補給などを行い、次のミッションに備える。また、定期的に訓練や哨戒を行うことも忘れないようにしたい。次のミッションまでにしなくてはならないことはたくさんあるが、それもじゅうぶんな準備ができる余裕があるなら幸せだと思わなくてはならない。ミッションに成功したとしても、敵はすぐに戦力を立て直して攻撃してくるかもしれないし、補給が途絶えてしまうかもしれない。

置かれた状況の中で部隊を最高の状態に保つために、隅々まで気を配ることを忘れないでほしい。

文／岡田 学 CG制作／茄子六

作戦画面



傭兵軍のユニットに、集結しつつ撤退するよう、命令を下したところ。画面右には、作戦／戦闘画面の切り替えに関するアイコン、作戦行動や命令に関するアイコン、画面のズーム、パンのアイコンなどが並ぶ。

戦闘画面



戦闘の様子はリアルタイムで見ることができる。ナッツロッカーのレーザーが外れた瞬間だ。画面右上、"unknown"と表示されているユニットは、索敵の結果見つかっているが、グランエータ（画面左、青い四角でマークされている）からは確認できないので、間接攻撃しかできないことを示す

募集要項

「私ならMA.K.をこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

本誌連載のMA.K.バンドデシネについて詳しく知りたい方は、MA.K. B.D.マニュアル（http://www.ceres.dti.ne.jp/˜y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

Norrathの

エキスパンションセット「Ruins of Kunark」の発売も近づき、EQざんまいの日々はまだまだ続きそうである。さて、今回は異世界Plane of HateとLady Vox討伐の話をお伝えしよう。　文／下村隆善

高レベル冒険者を誘う次なる異世界 Plane of Hate

レベル50の冒険者も恐れる異世界に、Plane of Hateが新しく加わった。Plane of Fear同様、複数パーティーの連携無くしては攻略不可能な究極のZoneである。予備知識と攻略法に加え、パッチによる修正や、気になる各職業専用防具の入手先の変更についても解説していこう。



PoHで追加されたアイテムの一部　これ以外にも、従来PoFで得られた専用防具のうち、いくつかかPoHに移されている



[illegible]NPCかはびこるPoH 複数の敵と戦う場面は多く、ENC[illegible]eの呪文は必須になる



P[illegible]は[illegible]を使うCleric of Innoruukに[illegible]一切通用しないspite[illegible]だ。spite[illegible]しては、魔法使いも加わっ[illegible]とに[illegible]るだろう

多額の軍資金が必要となるため事前の打ち合わせは入念に

始めに、Plane of Hate（以下、PoH）攻略の前提となる条件について説明しておこう。Plane of Fear（以下、PoF）と同じく、PoHには進入するためのレベル制限がある。レベル46以上の冒険者でなければ訪れることすら許されないので、レベル47くらいまで経験値をためてからの挑戦が無難と言える。なぜなら、両Planeへの冒険には必ず死が伴うので、経験値に余裕が無いとレベル45に逆戻りして、死体の回収ができないということになりかねないからだ。

次に注意してもらいたい点は、Zoneへの進入の方法である。PoFと違って、PoHにはWIZのグループゲート呪文、Alter Plane：Hate無くしては入ることができない。以前はSolsek's Eyeの深部とつながっていたのだが、知らずにPoHに迷い込む者が続出したためか、現在は廃止されている。よって、PoHに出掛けるときは、各パーティーに1人ずつWIZがいるのが理想である。WIZが足りない場合には、1人のWIZが往復して冒険者を運ばねばならない。仲間集めの作業をDRUにも分担してもらうために、出発に際しての集合場所は、DRUとWIZのグループゲートポイントがすぐそばに存在するWest Commonlandが最適だろう。

また、このグループゲート呪文に関しては金銭的な問題がある。Alter Plane：Hateの詠唱には、触媒としてFuligan Soulstone of Innoruukというアイテムが必要になる。これはDarkElfの町、Neriak 3rd GateのCLRギルドで購入できるが、その値段はなんと200pp以上もするのだ。触媒は1回の詠唱ごとに消費されるので、複数のパーティーがPoHへ移動するだけでも多大な出費となる。もちろん、攻略がうまくいかずに脱出することになれば、さらに費用はかさむ。

この点に関しては、参加者の間で必ず事前にルールを設けておくべきである。例えば、参加者は事前に触媒を買っておく、あるいはWIZにお金を払っておくなどの配慮が欲しいところだ。笑うに笑えない実話だが、貧乏な冒険者一行がPoHに行った時、「GG OUT禁止！」「Trainが来たら素直に死のう」などといったShoutが飛び交っていたこともある（CLRだけがログアウトなどで避難し、死んだ仲間を蘇生する）。

Feign Deathの仕組みが修正されより困難となったPoH攻略

PoHは、Norrathの神の1人、Innoruukが支配する異世界である。その景観は、開放的なPoFとは打って変わって薄暗い廃墟といった印象だ。登場するNPCは10種以上で、1体ごとの強さはPoFと同程度。しかしながら、凶悪な特殊攻撃は少ないので、倒すのは若干簡単に感じるかもしれない。PoHに挑むための戦力の目安だが、現在のところ、最低でも4パーティーは欲しい（1999年11月上旬のオープン当初はFeign Deathが修正される前で、NPCも弱かったため、2パーティーでも攻略可能だった）。

では、筆者がプレイしているサーバーで用いられている攻略方法を紹介しよう。基本的な方針は、“少数のNPCを上手におびき出す”ことである。これには、3～4人のプレイヤーが核となる。まず、2人のPuller（NPCを連れてくる役）が必要で、共にFeign Death（以下、FD）が可能な職業でなければならない。また、

街角から

EVERQUEST定点観測

偵察役としてENCが必要である（ENCはIllusionの呪文を使って、Ready to Atackの状態になるのを免れることができる）。可能ならば、偵察だけに徹するENCを2人用意すると良いだろう。

実際の流れとしては、まず、偵察役のENCがNPCの発生状況と巡回しているNPCをチェックし、報告する。それから、メインのPullerがFDを使いながら、NPCを仲間の本隊の近くまで連れてくる。その手前には、サブのPullerがFDしたまま（意図せずに、誤って敵に反応されるのを防ぐため）待機しているのだ。メインのPullerはここでFDを使い、敵が帰り始めて間隔が離れるのを待って、サブのPullerがタイミング良く弓などを使用して1体か2体を引っ張る。つまり、2段構えでFDを用い、Trainを抑えつつ敵を本隊へ誘導するという仕掛けである。説明だけだと簡単に思えるかもしれないが、実際にこのテクニックを駆使しているプレイヤーに話を聞くと、熟練の技が必要となるようだ。

修正されたFDについても解説しておこう。現在のFDは、レベル35以上のNPCに対して、以前ほどうまく働かない。FDを使ってもNPCがそのプレイヤーをしばしば覚えており、解除した際に再び攻撃を開始するようになったからだ。また、新しい仕組みではFDを何度も繰り返すことによって、NPCはプレイヤーのことを忘れて所定の位置に戻るとされている。ところが、実際にはその過程でさらに多数の敵を呼んでしまうケースが多い。FDによる敵のおびき出しは、プレイヤーの知恵とテクニックで可能となった戦術だけに、この変更はちょっと厳しい処置ではないかと考える。さらなる改良に期待したい。



PoHを支配するInnoruuk神。Harm Touchよりも強力な必殺技を持っており、名前を呼ばれたプレイヤーは、どんなに高いHPを持っていても即死してしまう



赤いマントをなびかせて玉座を守護するMaestroは、古典的な悪役をほうふつさせる。ただし、護衛が多数いることもあり、神であるInnoruukを相手に戦うより苦労するとのうわさもある





MaestroはPlane of FearのDracoliche と同じく、さまざまなアイテムを所持している。今回得られたのは、BRD用のアイテムだった

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

PoFとPoHに分散された各職業専用防具

以前にPoFで得られた各職業の専用防具は、PoHオープンに伴い再配置されることとなった。この修正によって、PoFでは以前とは違うNPCからアイテムが手に入るケースもあるので、注意しよう。また、これとは別に、ENC／MAG／NEC／WIZそれぞれの専用防具が追加されている（今までは、魔法使い共用のCryosilkシリーズの防具しかなかった）。

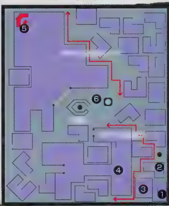
二つの異世界に専用防具が分散したことについては、不満の声も少なくない。しかし、新たに武器や盾などの多数のアイテムが追加されており、どちらの異世界へ行っても、何らかのアイテムが得られるように配慮されているので、あまり気にする必要はないだろう。

専用防具の入手先

クラス	防具の名称	Plane of Fear	Plane of Hate
BRD	Imbrued		scorn banshee
CLR	Ethereal Mist		Cleric of Innoruuk
DRU	Vermiculated	gorgon	
ENC	Insidious	—	forsaken revenant(Female)
MAG	Apothic	—	forsaken revenant(Male)
MNK	Shiverback-hide	shiverback	—
NEC	Blighted	boogeymen	
PAL	Valorium	fetid fiend	
RNG	Thorny Vine	tentacle tormentor	—
ROG	Woven Shadow	sceareling	abhorrent
SHD	Umbral	amygdalan knight	ashenbone drake
SHM	Rune Etched	—	spite golem
WAR	Indicolite	—	kiraikuei
WIZ	Carmine	Frightfinger	—
専業魔法使い	Cryosilk	sponechiller spider	—

序盤におけるPoH攻略手順

グループゲートによって到着する場所は、マップ南東の①である。ここを拠点に、徐々に敵を倒していく。最初に②と③のエリアをクリアし、拠点の安全を確保する。次に、巡回しているNPCを倒しつつ、④のエリアのクリアを目指す。④を攻略する理由は、壁によって遮られているにもかかわらず、中にいるNPCが拠点のプレイヤーに反応し、襲い掛かってくることがあるからだ。マップからも分かるとおり、④から拠点に至るまではかなりの距離がある。そのため、いったん反応されてしまうと、ほかのNPCも引き連れて、大Trainとなってなだれ込んでくる。無事に④のエリア（2階を含む）をクリアできれば、なぞのTrainはかなり減るだろう。ちなみに、Maestroはマップ北西の隅⑤に、ボスのInnoruukは⑥付近にいる。

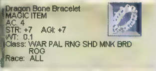


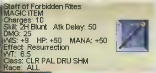
第3回 ドラゴンスレイヤーへの道

Lady Vox討伐

いつか倒すモンスターリストに刻まれたまま、最後まで消すことのできなかったLady Vox討伐が、遂に実現した。振り返れば、半年以上にわたってLady Voxと死闘を繰り広げていたことになる。今回は、そんな"彼女との思い出"を交えつつ、討伐の様子を報告する。







Lady Voxと会うことも許されなかった日々

EQが発売されてしばらくしたころ、Nagafen's Lairの主Lord Nagafenと、Permafrost KeepのLady Voxのどちらが強いかという話題で盛り上がった覚えがある。もちろん、われわれ冒険者にとってどちらが倒しやすいかという意味だ。ある外国人のプレイヤーは、Lady Voxの方が弱いと説明してくれた(どこから情報を仕入れたのかは知らないが)。確かに、Lord Nagafenの方がHPが高く、直接攻撃のダメージも大きかったのである。ともあれ、筆者の周りではこの情報を基に、Lady Voxへの挑戦が始まった。

Lady Voxと対決するには、次の三つの難関をクリアしなくてはならない。これは、攻略ルートと言い換えても良い。

①ice goblinのkingらがいる大広間
②Ice Giant Diplomatのエリア
③Lady Voxの周りに控える側近

また、寝室までの道には落とし穴があり、その下にはgiant polar bearが多数生息するトラップエリアが存在している。ice goblinの大広間やDiplomat(魔法耐性の高いice giant)については、さほど説明はいらないだろう。問題は、③の側近たちである。Lady Voxの寝室には、ice giant×3、icy terror×2程度の護衛がいる。この中には、priest of Nagafenやice giant priestなどの、魔法を使うタイプのNPCも含まれている。当然ながら、側近とLady Voxを同時に相手したいと考える冒険者はいない。そのため、側近を引っ張り出して各個撃破した上で、Lady Vox単体と対決するというのが、定石として確立された。





もちろん、この手順を得るまでに、われわれは何度もひどい目に合っている。初期の挑戦ではPullerが落とし穴に落ちて、自熊退治に一晩を費やした。さらに、初めてLady Voxと対面した時は側近のことを知らずに、全員で彼女の寝室に突入してしまった。無数のice giantと巨大で美しい白いドラゴンの姿、そして逃げ惑うプレイヤーたち。目まいのするような光景だったが、今ではいい笑い話である。

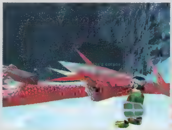
その後、側近を引っ張り出すとなぜかLady Voxが自殺してしまうという現象が長く続いた。攻略手順を確立したにもかかわらず、"彼女"にはふられ続けてしまっていたのだ。

彼女に関する新しいうわさ

Lady Voxが自殺しないように修正されてからも、われわれは幾度か敗走を余儀なくされた。そんな中で、"彼女"を陥落させるためのポイントがいくつか浮かび上がってきた。以下の項目は確証の得られた情報だけではないが、攻略の際の参考としてもらいたい。

①SV MagicとSV Coldを150以上に上げる(補助魔法とBardの歌を含めて)。
②攻撃魔法はできるだけ近づいて撃つとレジストされにくい。
③パーティー編成は、近接戦闘のためのパーティーと攻撃魔法主体のパーティーに分け、効率を重視(戦士系×3+Bard+CLR×2といった具合に特化する)。
④PALやSHDは盾を使用し、Bashを優先する。
⑤諸刃の剣だが、ice giantはCharmして活用する。

以上の点を考慮した結果、数回にわたってLady Voxを倒すことに成功した。めでたしめでたし、と言いたいところだが、新たな情報が届いている。話によると、12月のパッチによって、彼女はさらにパワーアップしたらしいのだ。どれだけ強くなったかは定かではないが、60人前後のグループで挑み、敗走したと伝え聞く。彼女との戦いは、まだまだ続きそうである……。







第3回

各職業専用の新クエスト詳細

3ヵ月にわたってお伝えしてきた新防具クエストも、今回で終わりとなる。最後に紹介するのは、難易度の高さで知られるPALのArmor of Roシリーズだ。また、クエストではないものの、Rubiciteシリーズと置き換えられたROGの新防具についても補足しておく。

PALのクエスト

クエストが発生する場所:Mountain of Rathe(2940、−820付近)

PALのクエスト防具であるArmor of Roシリーズは、SHDのDarkforgeシリーズと同様にRubiciteよりもACが低く、不評であった。そのため、パッチによる修正が施され、現在はBRDとSHDの新防具と同等のACを持っている。ステータスボーナスは、総合するとWISやSTA(およびHP)が多めに補強されており、粘り強さという意味ではPALらしいと言える。クエストの手順を簡潔にまとめると、Mold(型)とRoniumという金属を手に入れ、プレイヤーが自らForge(炉)でCombineすることで、Armor of Roが出来上がる。つまり、NPCが報酬として防具を与えてくれるのではなく、プレイヤー自身が鍛冶屋として防具を完成させるのだ。

Armor of Ro入手の第一の難関は、クエストを受けるために必要なFaction(評判)の問題である。例えば、Breastplateのクエストを与えてくれるAbigailはHigh ElfのNPCで、Clerics of TunareのFactionが低いと応対してくれない。各パーツごとに必要なFactionは異なるため、すべてのパーツをそろえるためにはNorrath各地のFactionが高くなければならないのだ。聖騎士として、各地の評判が高くなければいけないという設定は非常に面白い。ところが、Deepwater KnightsのFactionのように上げる方法が一つも用意されていないケースがあり、多数のPALプレイヤーが途方に暮れているのが実情だ。

第二の難関は、クエストの実行にSmithing(鍛冶)のスキルが必要となる点だ。各パーツにつき、Roniumの作成と防具それ自体の作成で計2回のスキル判定が行われる。この作業にはSmithingのスキルが100程度は欲しいと言われており、失敗すれば材料を失ってしまう。執筆時点では、MoldはNo Drop属性なので、Smithingを極めたほかのプレイヤーに作成を依頼することはできない。

クエストを解くのが好きなプレイヤーにとってはやり応えじゅうぶんとも言えるが、大半のPALはArmor of Roに対して冷ややかな反応を示す。外観をユニークにする、あるいはもっと性能を向上するなどの変更がない限り、多くのPALの賛同を得ることは難しそうである。

手に入るアイテム	必要なアイテム	入手先	入手先のZone
Helm of Ro	Undead Cyclops Skull(2)	undead cyclops	South Karana
AC13/WT 3.0	クエストを与えてくれるNPC:Thomas		
WIS+8	必要となるFaction:Knights of Thunder(Qeynos PALギルド)		
Breastplate of Ro	Dark Cauldron(2)	ancille cook	Castle Mistmoore
AC20/WT 5.0	クエストを与えてくれるNPC:Abigail		
STR+4/SV FIRE+10	必要となるFaction:Clerics of Tunare(Felwithe CLRギルド)		
Vambraces of Ro	Rotten Shark Portion(2)	plague shark	Erud's Crossing
AC11/WT 3.2	クエストを与えてくれるNPC:Marianna		
WIS+6/SV DISEASE+10	必要となるFaction:Priests of Life(Qeynos CLRギルド)		
Bracer of Ro	Goblin Nets(2)	net master	Lake Rathetear
AC9/WT 2.0	クエストを与えてくれるNPC:David		
SV MAGIC+5	必要となるFaction:Deepwater Knights(Erudin PALギルド)		
Gauntlets of Ro	Locket	Sentry Alechin	South Karana
AC12/WT 2.5	クエストを与えてくれるNPC:Sentry Joanna		
DEX+6/SV POISON+10	必要となるFaction:Priests of Marr(Freeport CLRギルド)		
Greaves of Ro	Nightfall Giant's Head	nightfall giant	WestまたはEast Commonlands
AC13/WT 3.7	クエストを与えてくれるNPC:Elisabeth		
STA+6/SV COLD+10	必要となるFaction:Knights of Truth(Freeport PALギルド)		
Boots of Ro	Brazen Brass Kilij Plans	sand giant	South Roなど
AC11/WT 1.5	クエストを与えてくれるNPC:Nicholas		
HP+35	必要となるFaction:Clerics of Underfoot(Kaladim CLRギルド)		

Bar of Roniumに必要な材料

アイテム名	入手先	入手先のZone
Sol Cauldron	Lord Searfire	Temple of Solusek Ro
Melatite	各種clockwork	Solusek's Eye
Enchanted Platinum Bar (2)	—	—
Mistmoore Granite	各種gargoyle	Castle Mistmoore
Sands of Ro	sand giant	South Roなど
Soil of Underfoot	Priestess Ghaleaのクエストより	Kaladim

注1:Sol Cauldronにその他の材料を入れ、CombineするとRoniumが出来上がる
注2:Priestess Ghaleaのクエストには、Fairy Dust(4)が必要となる

Armor of Roクエストの流れ

(A)Moldの入手
①Mountain of [illegible]でクエストを[illegible]
(クエストを[illegible]、それぞれ一定のFactionが必要)
↓
②[illegible]
↓
③クエストアイテムを渡し、Moldを手に入れる

(B)Roniumの入手
①Temple of Solusek Ro[illegible]、Sol Cauldronというコンテナを手に入れる
([illegible] Temple of Solusek Roのファクションが必要)
↓
②[illegible]
↓
③Sol Cauldronへ材料を入れ、Combineする
(CombineにはSmithingのスキルが必要)

(C) Armor of Ro作成
①MoldとRoniumをForgeへ入れ、Combineする
(CombineにはSmithingのスキルが必要)
↓
②Armor of Ro完成





ROG専用防具の入手先

ダンジョンCazic-Thuleでは、以前はRubiciteのパーツを所持していたNPCから、ROG専用防具が手に入るようになった。性能的にはRubiciteと同等のACで、ステータスボーナスは意外に高い。ROG人口が少ないためか、Bracerなどの入手が簡単なものはオークションに出されることが多い。ただし、ChestguardやBootsはキャンプするグループが減ったため、自力で入手する必要がありそうだ。



Ravenscaleシリーズ

名称	AC	WT	追加ステータス	入手先(Cazic-Thule)
Ravenscale Coif	12	3.5	CHA+2/WIS+2/INT+5/SV MAGIC+5	Stone Golem
Ravenscale Chestguard	19	6.0	STR+5/HP+15/SV DISEASE POISON+5	Avatar of Fear
Ravenscale Armguards	10	3.7	DEX+5/SV FIRE+5	Tae Ew Archon
Ravenscale Bracer	9	2.3	AGI+3/SV POISON+3	Tae Ew Diviner
Ravenscale Gloves	11	2.8	STR+1/DEX+1/SV MAGIC+3	Steel Golem
Ravenscale Leggings	12	4.2	STA+5/SV DISEASE+5	Tae Ew Templer
Ravenscale Boots	10	3.6	DEX+2/CHA+5/SV DISEASE POISON+2	Cazic Cenobite

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.020

前々回からクリーンアップ・ブリタニア・キャンペーンについて紹介してきたが、これ以外にもUOのシステムはいろいろと変化している。今回は、新たにスキルマネージメントシステムが登場したので、キャラクターのベストな作り方と共に紹介していこう。

文／PC Nuts

ベストなキャラクターを作るためのこつ

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)ではクラス(職業)という言葉よりも、ロール(役割)という言葉を使った方がしっくりくる。UOでのロールは、魔法使いや戦士などの戦闘的なものから、鍛冶屋や仕立屋などの職人的なものまでさまざまだ。ほとんどのプレイヤーは、自ら決めたロールを演じるためにスキルアップに力を入れている。

これはどんなロールにでもいえるが、最終的にはスキルを最大値にすることが目標となるはずだ。となれば、Swordmanship(剣)やMace Fighting(矛)、Fencing(やり)、Archery(弓)などの戦闘スキルのいずれか一つを極限まで伸ばしていくことになる。

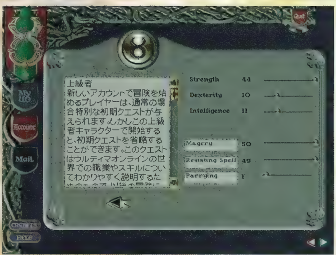
ここでSwordmanship(以下、SS)を選んだ場合のスキルの上げ方を中心に説明していく。

まず、始めに断っておくが、ゲーム開始時に出てくる職業テンプレートを利用して戦士のロールを作るのはお勧めしない。なぜなら、無駄なスキルを持つキャラクターができてしまうからだ。筆者ならメインスキルとなるSSですら初期スキル(最初に好きなスキルに割り振れる50ポイントの値)に設定しないだろう。なぜなら、SSはダミー人形で鍛えることで、元手が掛からないが、後々必要となるMagery(魔法)やResisting Spells(魔法抵抗)などはスキルを上げるのに、数千gp単位の金が必要となるからだ。つまり初期スキルは、Magery(50)を中心に、Resisting Spells(49)、Parrying(1)と割り振ることがベストというわけだ。

ちなみに、SSは、安価なButcher Knife(肉切り包丁)を使ってダミー人形で練習すればコストを掛けずに鍛えられる。ダミー人形でスキルの伸張が得られなくなったら、森にいるウサギやブタを倒してスキルを上げると良い。

問題は、よろいをそろえたり、魔法のスクロールを購入するための資金が稼げないことである。満足な武器や防具をそろえるためには最低でも数百gpは必要となるが、狩猟で得た肉や皮を売っても数gpと大した稼ぎにはならない。

プレイヤーギルドに属していれば、ギルドから資金を



汎用的に使える初期キャラクターとして、著者か利用している設定。どんなキャラクターでも、最初にこの設定から始めるのがベストだ。ちなみに、INTを11にしているのは、序盤からRecallが使えるように考慮したため



Swordmanshipはダミー人形で鍛えることで、ただでスキルアップできる。そのため、キャラクターを作る際の初期スキル値を割り振る必要はない

借りることもできるが、そうでない場合は、戦士のキャラクターに裁縫や鉄鉱石掘りなどの副業をやらせて、稼ぐことになる。仮にギルドで資金を借りて、武器や防具をそろえ、HealingやAnatomyのスキルをNPCから習ったとしても、さらに、スキルを使うために必要なアイテムをひととおりそろえなければならない。また、移動を便利にするために、Recallの魔法やMarkされたRuneなども必要となり、さらに秘薬も買っておかなければならないなど、お金は無限に必要となってくる。やはり、副業のためのスキルはどうしても必要となってくるだろう。

プレイヤーを悩ませていたスキルシーソー

戦士にとっては、DEXも重要な要素の一つである、攻撃速度に影響するDEXのステータスが足りないと、弱いモンスターにさえ苦戦しかねない。DEXを上昇させるスキルは数種類あるが、ダンジョンやフィールドの宝箱のかぎを開けるのにも利用できる、Lockpickを選択するのが妥当だろう。ちなみに、このLockpickのようなスキルはステータス調整用スキルと呼ばれている。

だが、ここで問題が発生する。UOのキャラクターはスキル値の合計が700以下でなければならず、すべてのスキルを最大値の100にすることはできないようになっている。戦士のロールを選んだ以上、できればSSとTacticsは最大値にしたいので、そのほかのスキルを調整することが必要となるのだが、モンスターから魔法攻撃を受けるとResisting Spellsが上昇し、盾に攻撃を受ければParryingが勝手に上がってしまう。この不本意なスキル上昇によって、戦士としての重要な戦闘スキルが下がるといった状況を作り出してしまうのだ。

下がったスキルを取り戻すためには、別のスキルを下げて調整するしかない。これをスキルシーソーと呼び、UOプレイヤーの間で、悩みの種となっている。スキルシーソーにほんろうされるのを嫌って、キャラクターが育ち切った時点で、そのキャラクターでのプレイを止めてしまう人もいるほどだ。多くのプレイヤーにとってUOとは、ロールが確定した時点で、ロールを維持するゲームになっているといっても過言ではないかもしれない。

スキルマネージメントシステムを利用すると楽に最強のキャラクターを作れる

UOの7GMという言葉がある。7種類のスキルが最大のGround Master(スキル値100になるとこの称号が付く)になっているキャラクターのことを指すのだが、スキル値の合計が700以下という制限の中で、最強のキャラクターを得ようとした結果が7GMということになる。7GMを育成することは、今までのスキルシステムにおいて至難の技であった。

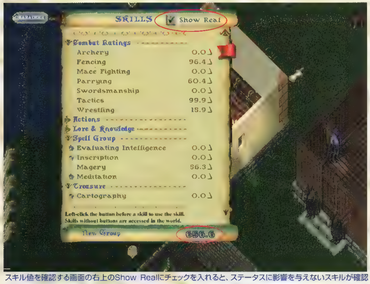
今回登場した、スキルマネージメントシステムを利用すれば、この7GMのキャラクターを今までよりも楽に作成できるようになる。上昇させたいスキル、下げたいスキル、変化させないスキルというように、変化を固定できるので、前述の戦士の例でいえば、Resisting Spellsが最適な60になった時点で、変化させないスキルにして、ほかのスキルを鍛えていけば良いからだ。

このスキルマネージメントシステムによって、少なくともスキル値に振り回されていたプレイは変化するだろう。いずれにしても、多くのUOプレイヤーから便利なシステムとして受け入れられていることは事実である。

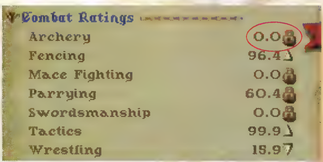
スキルとステータスの関係

スキル	STR	DEX	INT
Alchemy		○	○
Anatomy	△	△	△
Animal Lore			△
Animal Taming	○	○	○
Archery	○	○	
Arms Lore	△	△	△
Begging			
Blacksmithy	○		
Bowcraft/Fletching	○	○	
Camping	○	○	○
Detecting Hidden		△	△
Enticement		○	○
Evaluating Intelligence			△
Fencing	○	○	
Fishing	△	△	
Forensic Evaluation		△	△
Healing	○	○	○
Herding	○	○	○
Hiding		△	△
Inscription		○	○
Item Identification			△
Lockpicking		○	
Lumberjacking	○		
Mace Fighting	○	○	
Magery			○
Meditation			
Mining	○		
Musicianship		△	△
Parrying	○	○	
Peacemaking		△	△
Poisoning		○	○
Provocation		○	○
Remove Trap			
Resisting Spells	△	△	△
Snooping		○	
Sprit Speak			△
Stealing		○	
Stealth			
Swordmanship	○	○	
Tactics			
Tailoring	○	○	○
Taste Identification	△		△
Tinkering	○	○	○
Tracking		○	○
Veterinary	○	○	○
Wrestling	○	○	

○はステータス値によりスキルが変化し、△はスキルの使用によってステータスが変化するもの。今までは、無駄なスキルの上昇によって、不本意なステータスの変化があったが、スキルマネージメントシステムを使えば、理想のキャラクターを作ることが可能となる



スキル値を確認する画面の右上のShow Realにチェックを入れると、ステータスに影響を与えないスキルが確認できる。スキルウインドウの最下部にある数値は、実際のスキル値の合計である



これはFencerの例だが、スキル値の右側にある小さなボタンを操作して、余分なスキルが伸びたり、必要なスキルが下がったりしないようにすることができる。錠のマークの付いている、0.0のスキルは変化なしの設定にしているもの

Blizzard

筆者の予想では、「DIABLO Ⅱ」の発売が再三延期されているため、読者の皆さんは気が遠くなりかけていることだろう。原稿執筆時の段階ではうわさ話ばかりで、筆者ですら発売日を予測できないでいる。DIABLOプレイヤー(“QUAKER”に対抗して“DIABLOR”と呼ばれているらしい)としては、発売前の時間を無駄にしたくない。取りあえず、今月はDIABLO Ⅱのクエストについて予習してみよう。

文／安井 勉

徐々に明らかになった DIABLO Ⅱのクエスト情報

ほとんどのRPGにおけるクエストとは、最終ボスを倒すことに関連付けられている。指定された敵を倒す、特殊なアイテムを取り戻す、指定されたNPCを救出するなど、目先は変えられているものの、実際には戦闘によるクエストの解決となる。これは、「DIABLO Ⅱ」でも変わりはない。ただ、DIABLO Ⅱでは、プレイヤーは豊富に用意されたサブクエストから“指定された敵を倒す”以外の目的が得られる。これによって、メインストーリー以外の世界観が広がるのだ。

これらのクエストは、シングルプレイ、マルチプレイのどちらにも存在する。前作「DIABLO」では、シングルプレイでのクエスト数が多く、マルチプレイでは大胆に省略されていた。シングルプレイでは、何度も繰り返し遊べるようにクエストはランダムに発生していたが、マルチプレイでは、地下15階のLazarusを倒す以外の必須クエストは存在しなかった。

DIABLO Ⅱのマルチプレイでは、ほかのプレイヤーがクエストを受けたり、達成したりすると、それが参加している全プレイヤーに知らされる仕組みになっている。クエスト達成によって得られる経験値や金銭はもちろん、特殊なアイテムが手渡されたり、所有しているアイテムを強化してもらえるようなクエストまで、すべてゲームに参加しているプレイヤー全員の利益となっていく。ゲームをプレイするたびに同じクエストを実行しなければならないのかどうかは不明だが、おそらく膨大なサブクエストのすべてを知ることは難しいだろう。

多くのクエストは、NPCから依頼される形で受けることができる。ストーリーの本筋と関係があるところは必須クエストになることが予想されるが、枝葉に位置するサブクエストが新鮮さを与えてくれることは期待できるだろう。

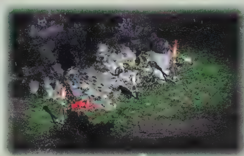
第1章のクエストについて

現時点で明らかになっているのは、第1章のクエストのみとなっている。それもすべてかどうかは不明である。取りあえず、順を追って紹介していこう。なお、画像を掲載しているNPCは、各クエストでポイントになる人物である。

洞くつにいる全モンスターを倒せ Den of Evil


Akara

第1章の最初は、Blood MoorsのRogue駐屯地にいるAkaraから与えられるクエストだ。Akaraは、“Sightless Eyes”修道院の政治的リーダーで、魔法に関連する品を売買するNPCでもあるが、クエストを達成するまでは取引してもらえない。“Den of Evil”という洞くつに潜って、全モンスターを倒すだけのクエストだが、ZombieやSkeletonなどを相手にしなければならない。このクエストを達成することによって、本来はレベルアップごとに得られるスキルポイントが1ポイントだけ得られる。マルチプレイで何度でもこのクエストを達成できるとしたら、繰り返しスキルポイントだけを得ようというプレイヤーが続出するような気がする。しかし、このAkaraはPotion類を売買するNPCなので、クエストを達成するまでPotion類の補給はできないのだろうか？



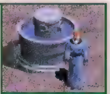
from Far East

矢を放つ強敵"Blood Raven"を探せ
Burial Grounds


Kashya

"Sightless Eyes"の戦闘隊長であるKashyaから与えられるクエスト。"Blood Raven"という敵を倒すのが使命だが、この敵はUndeadモンスターを復活させられる上に、炎の矢などを撃ってくる強敵である。しかし、ヒットポイントは少なめなので、工夫さえすれば倒すことはできるだろう。このクエストを達成することで、Sightless Eyesに所属する隊員を雇い兵にすることができる。NPCを雇い兵にすると、彼らは独自のAIで行動する。ただし、このクエストを初めて達成した時点では、プレイヤーの所持金でNPCを雇うことは難しいだろう。

賢者 "Cain" を救出せよ
Cairn Stones


Cain

最初にDark WoodにあるTree of Inifussを探し、それに火をともさなければならない。モンスターの一群さえ片付けてしまえば、簡単に達成できる。これによって得られた1本のスクロールをAkaraに届けると、彼女からStony Plainsという所にあるCairn Stonesを使ってTristramまでのポータルを開く方法を聞き出すことができる。この石を使用することで、Horadrimの賢者Cainを救出するのだ。Cainを救出するためには、Fallen Shamanなどのほかにユニークなゾンビモンスターまで相手にしなければならない。Cainは、前作に登場した井戸端にいる老人だ。彼を救出すると、ほかのクエストの情報提供や、アイテムの鑑定などのサービスが受けられるようになる。



平原に落ちている書物を見つけろ
Forgotten Tower

このクエストは、NPCから得られるものではない。Stony Plainsの荒れ地のどこかに落ちている書物がクエストを達成するかぎとなる。この書物によれば、"Black Marshに忘れられた塔がある"と記されている。このクエストに関する詳細はあまり明らかになっていないが、おそらくユニークなモンスターを倒すか、何かアイテムを持ち帰るかが目的となるだろう。Den of Evilのように敵の全滅という目的も考えられる。また、このクエストによって得られる利益も分かっていない。

鍛冶屋の恩恵が受けられる
Horadric Maul


Charsi

このクエストは、前作での"Anvil of Fury"と似ている。Monasteryに隠された鍛冶道具"Horadric Maul"を探してくるのが目的で、これによってCharsiというならず者の鍛冶屋がプレイヤーの装備をアップグレードしてくれる。探し出したHoradric Maulは、自分で使っても、売り払っても構わないが、鍛冶屋のCharsiに冒険者として世話になることを考えると、素直に渡してしまった方が良いだろう。

第2章への扉が開かれる
Sisters to the Slaughter


Warriv

Monasteryの奥底の一室に待ち受ける"Andariel"を倒すのが目的である。前作の大ボスであるディアブロみたいなものだが、離れた場所から毒で攻撃してくるだけでなく、かなり強力な戦闘力を持っており、加えて周囲を守る敵も大勢いる。しかし、Andarielを倒さなければ、第2章に進むことはできない。運良く倒すことができたら、キャラバン隊のWarriv隊長に報告しよう。東に進むキャラバンに揺られて、第2章の土地"Lut Gholein"へ旅することになる。うれしいことにHoradrimの賢者Cainもプレイヤーに同行してくれることになる。



この六つのクエストが、第1章で明らかになっているものだ。これだけでも前作1本分の遊びごたえがありそうである。第2章以降のクエストについては、海外の有名ゲームサイトで情報が公開されているようだが、いまだ詳細は不明である。ハーレムや水道システムなどのキーワードは見つけることができたが、いずれ紹介できる時もくるだろう。

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

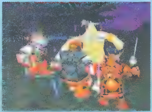
QUAKE Ⅲ ARENA

世界中のゲーマーを虜にした「QUAKE」シリーズの最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」。マルチプレイを主体にしたタイトルだけあり、ゲームのメニューから簡単に対戦可能なサーバーを見つけ出すことができる。前作からの根強いファンも多く、インターネット上には、常に数百ものサーバーが稼働しており、対戦相手に不自由しない



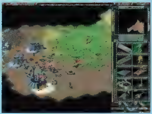
EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう



COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

正統派リアルタイム戦略シミュレーションシリーズ最新作。プレイヤーは戦略防衛軍GDI／テロリスト軍NODのどちらかを選択。数々のユニットを指揮してミッションの達成を目指す。開発元のWestwood Studios社の設置したロビーサーバーに接続すれば、すぐに対戦相手を見つけられる



Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

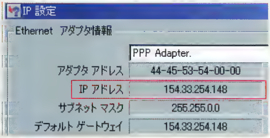
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、ゲームメニューでは「Internet」「インターネット接続」と表記されることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

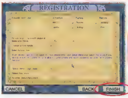
アカウントの取得方法



まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI Ⅱ

KALI Ⅱ
http://www.panda.co.jp/products/kali/non_js/welcome.html

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版！

1999年9月、KALI Ⅱのベータ版が公開された。これまで紹介していたKALI95の次世代バージョンに当たるもので、デザインも一新され、さらに高機能になった。KALIは多数のネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円（税別）が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

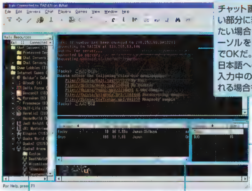


最初の起動時に、名前や電子メールアドレスなどを入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、知られたくない項目は適当に書いてもいい。すべての情報を記入したらOKを押そう。

Ver.1.99cで日本語チャットをするには

執筆した段階では、KALI Ⅱはまだベータ版のため、フォントの設定を日本語に変える必要がある。メニューのViewからDisplay PropertiesとChat Display Propertiesを選択すれば、ここから設定可能だ。

画面の見方



チャット画面。発言内容は、上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は、すぐ下の細長い欄にカーソルを置いて入力後EnterキーでOKだ。ただし、Ver.1.99cでは日本語への対応が不充分なためか、入力中の文字が別の場所に表示される場合もある

選択しているKALIサーバーにあるチャットルームと、それぞれに接続しているプレイヤー数の一覧。チャンネルは通常、ゲームごとに設置されている

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはChat Serversから接続するサーバー、チャットルームの順に選択しよう。日本人プレイヤーはTAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに多い。ゲームサーバーの一覧を見たい場合は、Internet Gamesからタイトル名、ゲームのタイプを選ぶ

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、Enterキーを押せば、OKだ。また、発言入力欄には/（スラッシュ）で始まるコマンドを入れることによっていろいろな操作ができる

ゲームサーバー一覧



左のウインドウからInternet Gamesを選択し、ゲームサーバー一覧を表示した状態。プレイヤー数、接続状況、使用マップなどが把握できる。接続したいサーバー名をダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然、そのゲームの製品版をインストールしていないと接続できない。ちなみに、赤字で示されているのは、使用されているマップデータを持っていないので、接続できないサーバーだ

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTIPLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑で快適だ

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

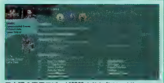
ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone（以下、Zone）だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi（オセロ）やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

タイトル	ジャンル
QUAKE Ⅱ	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX: Eagle Watch	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES Ⅱ	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires Ⅱ	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 2000	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

日本語専用ロビー発進



日本語の専用ロビーが開設された（http://jp.zone.com/age2/）。

ユーザー登録の仕方



中央上の「Free Signup」を選択

Zone Name（ハンドル名）とパスワードを入力して「Start」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力している と書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない



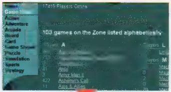


電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる

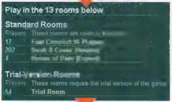
スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ



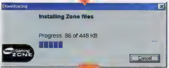
ゲームを選ぶ方法



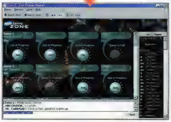
メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択。「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級／初級などによってチャンネルは分けられている。ここで好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアがインストールされていない場合は、自動的にダウンロードされる



ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

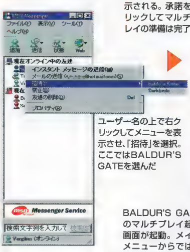
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトのMSN Messenger Service（以下、MS）は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

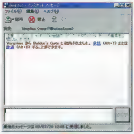
現在、MS日本語版Version 2.0がリリースされており、無料で入手できる。ユーザーとなるためには最初にHotmailのメールアカウント（○○@hotmail.com）が必要となるが、こちらも登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了



BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

PRESENT 読者プレゼント

1 実車感覚のドライビングが楽しめる「スピーディ2000」

(株)トワイライトエクスプレス

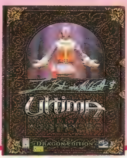
USB接続が可能な本格的ハンドルコントローラー「スピーディ2000」と対応ゲーム「激走99ヨーロッパ編」をセットにして1名に。



2 Richard Garriott氏のサイン入り「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

Richard Garriott氏のサイン入り「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」特別パッケージDRAGON EDITION(2A)を1名に。サインなし(2B)を2名に。



3 「SOUL REAVER」の発売を記念して製作された限定フィギア

アイドス・インタラクティブ(株)

アイドス・インタラクティブのドイツオフィスが数量限定で製作した、「SOUL REAVER」の主人公のリアルなフィギュア(高さ28cm)を2名に。



4 立体眼鏡eyeSCREAM

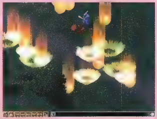
フレックス・ジャパン・トレーディング

(http://frex.com/w3d/)

Direct3DやGlide、OpenGLに対応した多くのゲームタイトルを3D映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。



5 リニューアルで新たなシナリオが追加される「ダークアイズ」



(株)ネクステック

大幅リニューアルでシナリオや魔法が追加され、ますます面白くなる純国産オンラインRPG「ダークアイズ」を20名に。

6 (株)サイバーフロント

海底やスペースコロニーまでもが舞台となる、本格的な戦略シミュレーション「CIVILIZATION：CALL TO POWER」完全日本語版を3名に。



7 (株)マイピック

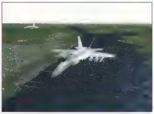
リアルなロボットを駆使して、20のミッションをクリアしていく「MECHWARRIOR 3」完全日本語版のソフト(7A)を3名に。美麗な3Dグラフィックが売りの海戦シミュレーション「FIGHTING STEEL」完全日本語版のソフト(7B)を5名に。また、最大8人まで対戦可能な文明シミュレーション「CIVILIZATIONⅡ TEST OF TIME」のマウスパッド(7C)を5名に。

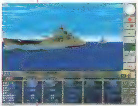


7A

8 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

米海軍が誇る多機能戦闘機F/A-18E(スーパーホーネット)を完全シミュレートした、「F/A-18」英語版を2名に。





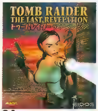
7B



7C

9 アイドス・インタラクティブ(株)

エジプトが舞台となるシリーズ4作目「TOMB RAIDER：THE LAST REVELATION」のソフト(9A)を3名に。同タイトルのオリジナルストラップ(9B)を5名に。リアルなアニメーションが売りのアクションアドベンチャー「SOUL REAVER」(9C)を3名に。



9A



9B



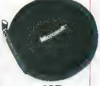
9C

10 マイクロソフト(株)

"Microsoft"のロゴの入ったバッグとCDポーチを各1名に。



10A



10B

11 クリエイティブメディア(株)

クリエイティブメディアのロゴの入った帽子と3D Blaster GeForce Proのバッジをセットにして2名に。



12

人気小説の世界観を下地にした3Dアクション「THE WHEEL OF TIME」の時計を2名に。



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料
[illegible]
く[illegible]2000年2月24日
([illegible]送
をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVERTOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK／代引き・銀行振込 による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420　オーバートップ

お申し込みはインターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop** 又は電話で **03-3255-3500**

OVERTOP

NEW TITLE

Flight Simulator 2000（日本語版） 1/21
昨年末英語版が発売されたマイクロソフトの定番フライトシュミレーターソフト。早くも、日本語版で登場!!
¥ TEL
Profesional Ver. ¥TEL

SLAVE ZERO/スレイブ ゼロ（日本語吹替え版） 1/28
500年後の未来を舞台に、人造人型生命体兵器スレイブどうしの戦いをリアルに表現したアクションゲーム。
¥6,980

ファラオ ～古代エジプト建国シュミレーション～（完全日本語版） 1/28
「シーザー3」に続く本格的な古代建国シュミレーション第2段登場
¥6,600
「シーザー3」（J）絶賛発売中!! ¥6,600

SWAT 3（英語・日本語マニュアル版） 1/28
SWATを指揮して数々のミッションをクリアしていくSWATシリーズの最新作。前作より、アクション色が増して登場。
¥7,800

バルダーズ・ゲイト追加シナリオ Tales of Sword Coast（完全日本語版） 1/28
昨年末に完全日本語版が登場したバルダーズ・ゲイトに追加シナリオ登場。日本語版用です。
¥ TEL
バルダーズ・ゲイト（完全日本語版）¥7,800

BEST SELLER GAMES

（E）……英語版　（J）………日本語版　（マ）… 英語版日本語マニュアル付

Ultima IX:Ascention（英語・直輸入版）
ウルティマシリーズ最新作、ついに登場。アバタール最終章
ノーマル版とドラゴン・エディションがあります。
¥ TEL

Mech Warrior 3（完全日本語版）
ゲーマーの期待にこたえてメックシリーズ最新作の完全日本語版遂に発売。
¥6,980
英語版（日マ付）は絶賛発売中!!

Falcon 4.0（完全日本語版）
今世紀最強のフライトシュミレーションゲーム完全日本語化!!
¥9,905

FIGHTING STEEL（完全日本語版）
WWII海戦シュミレーションの最高傑作! 第二次世界大戦の海戦がすべて、今ここに甦る!!
¥7,200

USAF（U.S.エアホース）（英語・日本語マニュアル付）
Jane's 最新作。
世界最強のアメリカ空軍のパイロットとなって作戦に参加する、フライトシュミレーション。
¥6,400

Quake III:ARENA（英語・日本語マニュアル付）
最新の3Dエンジンを搭載した超話題の「QUAKE」シリーズ最新作
¥6,000

Unreal Tournament（英語・日本語マニュアル付） ¥4,800

Age of Empire 2:The Age of Kings（完全日本語版）
最高のストラテジーに、待望の続編いよいよ登場! 選べる文明はモンゴル、ケルト、日本（!!）など、全部で13文明に増加。
¥8,972

Mobile Rally 1 Championship（英語・日本語マニュアル付）
あのコーリン・マクレーラリーを遂に超えた!
今世紀最強のラリーゲーム、遂に登場! ネット対戦モードでは、8人まで対戦可能。
¥6,000

TOMB RAIDER 完全日本語版
トゥームレイダー最新作
今度の舞台は、神話、神秘、ファラオ、そして謎につつまれた迷宮（王墓）の国、エジプト!
¥7,280
英語・日本語マニュアル付版……¥6,400

FLANKER 2.0（英語・日本語マニュアル付）
前作に登場したロシア製戦闘機「Su-27」に加え、新たに海兵戦仕様の「Su-33」が登場。新システムによりリアルな戦闘シーンを再現。
¥6,980

DAIKATANA（英語・日本語マニュアル付）
DOOM、QUAKEの生みの親であるジョン・ロメロが放つ3Dアクションアドベンチャー
¥TEL

REVENANT（完全日本語版）
RPGファン期待のソフト、遂に発売。壮大なストーリーの中をモーションキャプチャーで創られキャラクターが戦いを繰り広げます。すべての登場人物が日本語音声。4人までのマルチプレイヤーモード。
¥7,200

HEAVY GEAR II（完全日本語版）
大ヒットゲームがついに日本語化。前作から大幅にパワーアップ!! "リアルさ" と "カッコよさ" を両立させたギアのデザイン。
¥7,200

Rainbow Six:Rogue Spear（英語・日本語マニュアル付）
リアルさと、シビアなゲーム性は今回も健在。前作、発売以降、その人気は着実に高まりつつある。今回は、「LONE WOLF」等のいくつかの新しいモードの追加や、スナイパー狙撃の進化も注目。
¥7,200
SPEC OPS II（マ）……¥7,200
SPEC OPS Gold(マ)……¥6,800
Rainbow Six Golds(マ)……¥6,800

GP500（英語・日本語マニュアル付）
FIMからライセンスを受けた唯一のバイクゲーム。1998年シーズンを完全に再現。シュミレーション色も強く、リアルさもバツグン。
¥6,400

Half-Life OPPOSING FORCE（英語・直輸入版）
多くの雑誌で賞賛された「Half-Life」の新しいエピソートが登場!
¥5,800

The Wheel of Time（マ）	¥4,800
Nascar Racing（マ）	¥5,480
テーマパークワールド（J）	¥6,980
Dark Stone(J)	¥6,600
ホームワールド（マ）	¥6,600
デルタフォース2(マ)	¥7,143
ノクターン（J）	¥6,600
シルバー（マ）	¥5,600
MECH COMMANDER GOLD（マ）	¥6,600
MS Combat Flight Sim(J)	¥7,800
MS用シーナリー	各種
F-22 ADF(J)	¥7,400
F-22 ADF Dessert Mission(J)	¥4,000
F-22 Total Air War(J)	¥7,400
Jane's F-15（マ）	¥6,600
Jane's WWII Fighter（マ）	¥6,600
Jane's IAF（マ）	¥6,600
Jane's FLEET COMMAND（マ）	¥6,600
M1 TANK PLATOON(J)	¥8,400
Pantzer Commander(J)	¥8,400
SPORTS CAR GT（マ）	¥5,800
Official Formula One（マ）	¥7,400
Super Bike WC(マ)	¥5,800
カーマゲドン 2 ブラッド版(J)	¥6,400
Midtown Madness（J）	¥7,800
WarHammer:Caos Gate（J）	¥7,400
War ZONE 2000（J）	¥6,980
Mech Commander（J）	¥8,400
Half-Life(マ)	¥6,800
Unreal(マ)	¥5,480
各種ゲーム用アドオンシーナリ発売中	
Requlem（J）	¥6,600
Allens vs Predator（マ）	¥5,800
Ultima Online:Second Age(マ)	¥4,800
UO:Game Time 2	¥4,800
Might&Magic VII(J)	¥6,600
Heroes of Might & Magic III(J)	¥6,600
SIM CITY 3000(J)	¥7,200
ポピュラス III(J)	¥7,400
ジェットコースター・タイクーン（J）	¥ TEL
EVERQUEST（E）	¥7,800
DESCENT 3（マ）	¥6,000
スタークラフト（J）	¥6,800
Civilization II Test of Time（マ）	¥6,200
Need For Speed IV (J)	¥6,600
キングクエスト (J)	¥TEL
KINGPIN（マ）	¥6,600
Dungeon Keeper 2（J）	¥7,400
HIDDEN&DANGERROUS (J)	¥6,600
HERITIC II (マ)	¥6,600
F22 Lightning III（マ）	¥6,600
インペリアリズムII(J)	¥7,200
ソウルリバー(J)	¥7,200
レイルロードタイクーン2(J)	¥7,200
カットスロート(J)	¥6,400
DRAKAN:order of the flame(E)	¥6,000
SW:Racer（J）	¥5,600
SW:ファントム・メナス（J）	¥7,200
SW:X-Wing Alliance（マ）	¥6,400
SW:Fighter Squardron 3D(マ)	¥5,800
プリンス・オブ・ペルシャ3D（J）	¥6,600
European Air War（J）	¥6,980
Fighter Squardron（J）	¥6,600
SEAG RALLY 2（J）	¥6,000
TOCA2:REDRIVE（マ）	¥6,600
コーリン・マックレー・ラリー（マ）	¥6,600

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉 NEW USB接続
SIDE WINDER
Precision Racing Wheel ¥9,980
定番
Force FeedBack Wheel ¥24,800
NEW 〈Guillmonte〉
Force FeedBack Wheel ¥22,800
〈Logicool〉Wingman Force ……¥24,800
〈Thrust Master〉Formula Force GT ¥24,800

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder
Force FeedBack Pro … ¥16,800
Precision Pro ……¥8,400
〈Logitech〉Wingman Force ¥17,800
〈SUNCOM〉〈Satitek〉
〈CH Product〉〈TM〉 取り扱い中

Game Pad

〈Microsoft〉 USB接続 NEW
SIDE WINDER
Dual Strike ……¥6,980
Game Pad Pro … ¥4,980
Game Pad(15pinGame-Port) ……¥4,400
FreeStyle(USB&15pingGame-Port) ¥7,980

<Gravis Game Pad>	
Stinger Game Pad(Seriaal)	¥5,800
Xterminator Game Pad	¥7,400
<Rockfire Game Pad>	
Silver Shuttle(USB)	¥2,800
Silver Shuttle(キーボード・エミュレーション)	¥4,800
<Suncom Game Pad>	
SFX	¥7,400
SFX Plus(USB)	¥3,800
<JUSTY Game Pad>	
UJP-6238(USB)	¥3,800
<スピタル産業>JOYCONT(キーボード・エミュレーション)	¥4,800

Hardware

GRAPHICS CARD

〈Canopus〉**SPECTRA 7400**
GeForce256搭載
SDRAM 32MB
RAMDAC 350MHz
¥38,800

〈Creative〉**3D Blaster Ge-Force**
GeForce256搭載
SDRAM 32MB
RAMDAC 350MHz
¥27,800

〈ELSA〉**ERAZOR X**
GeForce256搭載
SDRAM 32MB
RAMDAC 350MHz
¥29,800

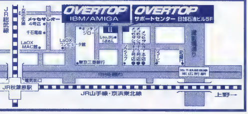
〈Matrox〉**Millennium G400 MAX**
DUAL HEAD
SGRAM 32MB
RAMDAC 360MHz
¥34,800

Matrox	
Marvl G400 TV/16MB/AGP	¥36,800
G400 Duel Head/32MB/AGP	¥21,800
ELSA	
ERAZOR III/32MB/AGP	¥36,800
ERAZOR III/32MB/AGP IN/OUT付	¥36,800
ERAZOR III Pro/32MB/AGP IN/OUT付	¥25,800
ERAZOR III LT/32MB/AGP	¥9,800
3D REVELATOR 3D（立体）メガネ	¥7,800
Creative	
Riva TNT2 Ultra 32MB/AGP TV-OUT付	¥36,800
Riva TNT2 32MB/AGP	¥21,800
Voodoo2/12MB/PCI	¥8,800
3dfx	
Voodoo 2000/16MB/PCI	¥17,800
Voodoo 3000/16MB/AGP	¥19,800
Voodoo 3500/TV/16MB/AGP	¥30,800
ATI	
All-in-Wonder 128/ 16MB/PCI or AGP	¥19,800
All-in-Wonder 128/ 32MB/PCI or AGP	¥32,800
RAGE FURY/32MB/AGP	¥16,800
RAGE FURY Pro/32MB/AGP	¥19,800
XPERT 2000/32MB/AGP	¥12,800
XPERT 128/16MB/PCI	¥12,800
Metabyte	
WICKED 3D EYE SCREAM	¥16,800

新タイトル・現在の在庫状況は www.messe-sanoh.co.jp/overtop でご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494

《営業時間》
月～金曜日　11:00～20:00
土曜日　10:00～20:00
日曜・祝日　10:30～19:30

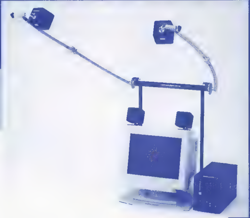


Computer Parts & Windows Games Plus
OVERTOP as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

AV専門店などで展示されているDVDシアターシステムを見ると、二つのリアスピーカーが金属製のアームでつるされていることがある。店頭で見掛けるたびに、そのスピーカースタンドを自宅でも使いたいと思うことがあるが、3Dサウンド対応ゲームをプレイするのに最適なスタンドがクリエイティブメディアから発売された。サウンドカードと4.1チャンネルスピーカーがそろったら、次はこのスタンドの導入をお勧めする。　　文／Fakemoon



3D対応サウンドカードと4.1チャンネルスピーカーの組み合わせでゲームを楽しんでいるゲーマーは多いと思うが、リアスピーカーの設置場所はなかなか確保できないはず。FPS2000 Digitalのユーザーであれば、このSurround Stationはぜひとも手に入れたい

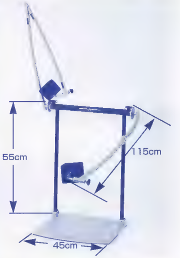
理想の3Dサウンド環境を実現する Creative Surround Station

リアスピーカーの最適なポジションを実現

今回紹介するCreative Surround Station（以下、Surround Station）は、クリエイティブメディアが販売している4.1チャンネルまたは5.1チャンネルに対応したスピーカーセットを最適なポジションで設置するためのスピーカースタンドである。具体的には、DTT2500 Digital、FPS2000 Digital、FPS1000といった製品のリアスピーカーをユーザーの背面に設置することを目的としている。

スタンドを組み立てた後の姿を見ると、耐震性などで不安を感じさせるが、実際には総重量が10.5kgにもなるほどの重量感がある。設置方法は至って簡単で、組み立ては5分ほどで終わる。まずはディスプレイの下にベースユニットを敷き、ディスプレイ後方に垂直支柱を取り付ける。ベースユニットはかなりの重量があり、その上にディスプレイを乗せるため、スピーカーアーム（以下、アーム）に付けたスピーカーが傾くことはない。続いて、円形プリセットプレートを持つアームと、左右のアームを固定するトーションバーを設置する。最後に、アームの先端に二つのリアスピーカーを装着すれば組み立て完了となる。先ほど述べたとおりかなりの重量があるため、安定度は申し分ない。さらに、アームの中が空洞になっているため、スピーカーコードをしまい込むことができる。

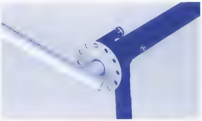
対応するリアスピーカーは、基本的にクリエイティブメディアが販売している立方体形状のサテライトスピーカーのみ。設置後は、3Dサウンド対応ゲームを楽しむ際にアームを後方に伸ばし、プレイが終わったらアームを折り畳んで上げておけば、うっかり頭を打ち付けることもない。



購入前に各部のサイズを確認した方がよいだろう。ゲームをプレイしない場合、アームを垂直に跳ね上げておけば邪魔になることはない

床に設置するよりも3Dサウンドの定位感が増す

アームを伸ばした状態で、3Dサウンド対応ゲームをいくつかプレイしてみたところ、頭の高さとほぼ同じ位置にリアスピーカーがあるため、サウンドの定位感が確認しやすくなり、3Dポジショニング効果が以前よりはっきりと体験できるようになった。今まで、リアスピーカーの設置場所に悩んでいたゲーマーにとって、大変魅力的な製品であることは間違いない。



円形プリセットプレートには12個のプリセットホールが開いており、30°間隔でアームの仰角を調節できる

ただ、利用する上で気になったポイントがある。アーム自身の長さがディスプレイ前面より約80cmしかないため、フロントスピーカーとリアスピーカーに囲まれた位置に座ってゲームをプレイする場合、ディスプレイが近過ぎるように感じるのだ。さらに、Surround Stationを支える垂直支柱の高さが55cmもあるため、パソコンラックの上にディスプレイを置いている場合、収納できない可能性がある。そのほか、アームの仰角（上下の角度）が30°単位でしか変更できないため、微調整が難しい（ただし、スピーカー取り付け部は角度調整が可能）、といった点が挙げられる。個人的には、ディスプレイ前の両サイドからアームが伸びるようにしてくれた方が使い勝手が良いと思った。そうすれば、垂直支柱の付近にフロントスピーカーを設置できるはずだ。

いろいろ気になる点があったが、それでもSurround Stationは、リアスピーカーの理想的な設置方法を提案してくれる魅力的な製品である。戦闘機のコクピットに座っているかのような感覚で、3Dサウンド対応ゲームを楽しんでみてはどうだろうか。

製品情報

- 価格：9,800円
- 対応スピーカー：DTT2500 Digital、DTT 5.1、FPS2000 Digital、FPS1000、PCWorks FourPointSurround
- 販売方法：Creative Online storeにて先行予約発売
- URL：http://www.creaf.co.jp/buy-creative/
- 問い合わせ先：クリエイティブメディア　TEL 03-3256-5577

デジタル接続が可能な2.1チャンネルスピーカー　Creative SoundWorks Digital

部屋のスペースの問題で4.1チャンネルスピーカーが導入できない場合、二つのサテライトスピーカーとサブウーハーのみで構成されたCreative SoundWorks Digitalがお勧めだ。2.1チャンネルでありながら、デジタル入力端子（S／PDIF同軸タイプ）を持っているため、Sound Blaster Live! X-GamerやSound BlasterPCI Digitalなど、S／PDIF出力が可能なサウンドカードと接続することによって、ノイズが極めて少ない（まったくないというわけではない）サウンドを楽しむことができる。

二つのサテライトスピーカーとサブウーハーは、サイズが小ぶりでありながら、パワフルなサウンドを再生する。特に、サブウーハーから発する低音の立ち上がりが心地よく、ゲームサウンドでは爆発音のインパクトを、音楽ならばベース音の切れの良さを感じることができる。ただし、4.1チャンネルや5.1チャンネルのスピーカーシステムと比べると、3Dサウンド対応ゲームを楽しむ上ではどうしても不利だ。ただし、リアスピーカーの設置場所が確保できないゲーマーや、現在持っているステレオスピーカーをアップグレードさせたいと考えているのであれば、安心して導入できるスピーカーシステムとなるだろう。



サブウーハーに装備したS／PDIF同軸デジタル入力によって、Sound Blaster Live!シリーズとデジタル接続が可能。価格は1万3.800円

ネットワークゲームを快適にプレイするためにはISDNの導入は欠かせないが、ルーターとターミナルアダプターのどちらを購入すべきか迷っている読者は多いことだろう。複数のパソコンで同時にインターネットへ接続したい場合、これまではダイアルアップルーターを導入するしかなかったが、NECのAtermITX80／Dであれば、ターミナルアダプターで同等の機能が使えるようになる。

文／角田一美

3台のパソコンで同時にインターネット接続を可能にするTA AtermITX80／D



従来どおり設定が簡単な上、複数のパソコンと組み合わせて同時にダイアルアップ接続が可能なTA。実売価格は2万9,800円

ルーター並みの利便性を持った世界初のTA

AtermITX80／D(以下、ITX80／D)の最大の特徴は、ターミナルアダプター(以下、TA)として世界で初めて、複数のパソコン(最大3台)をつないで同時にインターネットの利用を可能にした点にある。Windows 98 Second Editionを使えば、“インターネット接続共有”機能によって、一つのTAを使って複数のパソコンからインターネットへの接続が可能であり、ダイアルアップルーター(以下、ルーター)では当たり前の機能だが、TA単体でこの機能を実現したのは、ITX80／Dが初めてである。

ITX80／DはTAであるにもかかわらず、ルーターのように1本のBチャンネルを最大3台のパソコンで共有することができる(ISDNは2本のBチャンネルを使って、最大128kbpsの通信サービスを提供している)。これを“ITMUX”(アイティマックス)機能と呼んでおり、原理的にはルーターと同じIPマスカレード(プライベートアドレスをグローバルアドレスに変換する技術)を利用している。そして注目すべきは、2本のBチャンネルを別々に利用可能な“マルチアクセス”機能を搭載したことだ。ITX80／Dは二つのUSBポート(前面と背面に一つずつ)と一つのRS-232Cポートを装備している。この中から二つのポートを使って2台のパソコンでTAを利用できるようにして、別々のプロバイダーにダイアルアップ接続することができる。一つの回線を複数のパソコンで共有する場合、快適にネットワークゲームがプレイできない可能性があるが、ITX80／Dのマルチアクセス機能であれば、2台のパソコンがそれぞれ64kbpsの通信環境でプレイできるというメリットがある。

2台のパソコンで同程度のPING値を確保できる

今回、実際にマルチアクセス機能を利用して、2台のパソコンからゲームサーバーへアクセスしてみた。まず、1台のパソコンを背面のRS-232Cに、もう1台のパソコンを背面のUSBポートへ接続。2台のパソコンで、それぞれ異なるプロバイダーへダイアルアップ接続を行った。この状態で「QUAKE Ⅲ ARENA」のサーバーへ入ってみたが、それぞれが独立したBチャンネルを使用しているため、PING値はパソコン1台でTAを使用している場合と変わらない。試しに、サーバーへ直接PINGコマンドを送ってみたが、1台だけ接続した場合と2台同時接続の場合で、PING値は変わらない。

先述したように、ITX80／Dは二つのUSBポートと一つのRS-232Cを使って複数のパソコンを接続できるが、これによって各パソコン間でのデータ通信やプリンタの共有も可能で、ネットワークカードなしで簡易LANを構築できる。Windows 98の“ダイヤルアップサーバ”を利用するため、通信速度は200～300kbps程度となり、LANのデータ伝送速度(10Mbps～100Mbps)に比べると物足りないが、LAN対戦を行うのにはじゅうぶんだ。

家族でインターネット接続を行うのに最適なTA

最近は、複数のプロバイダーへの同時接続やネットワークゲームに対応したルーターも増えてきているが、「DIABLO」や「STARCRAFT」などで利用するbattle.netへは、UDP(プロトコルの一種)を使って接続するため、ルーター側で面倒な設定が必要となる。その点、ITX80／Dのマルチアクセス機能を使って別々のプロバイダーへアクセスすれば、快適な環境でプレイできる。家族でISDN回線を共有している場合、1人はネットワークゲーム、もう1人はホームページの閲覧といった具合に、一つのTAを家族で有効活用できるはずだ。

ある程度ネットワークに詳しいユーザーは、TAよりもルーターに魅力を感じているはずだが、ITX80／DはTAならではのメリットを生かした、ネットワークゲーマー向きの製品といえる。

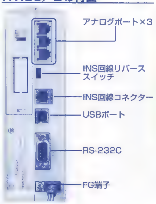
製品情報

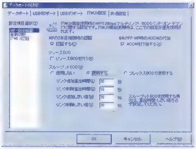
価格：3万7,800円
接続回線：INSネット64またはOCNエコノミー回線
DSU：内蔵
インターフェース：USB×2、RS-232C×1
アナログポート：3
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0／MacOS 7.6以降
問い合わせ先：NEC　TEL 0120-36-1138または0471-85-4761
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/

2台のパソコンで別々のプロバイダーにダイアルアップ接続が可能



ITX80／Dの背面





3台のパソコンでインターネットへの同時接続を可能にするITMUXの設定画面。MP(マルチリンクプロトコル)の設定をオンにしておけば、128kbpsを3台のパソコンで共有することになる

SECRET FILE #00065

UNREAL TOURNAMENT

メーカー：ソースネクスト

何でもありの無敵のチート

空を自在に飛び回ったり、好きな武器が使い放題になるという、うれしいチートがある。当然、チートはシングルプレイでしか使えないようになっているので、マルチプレイがメインのプレイヤーには無用だが……。

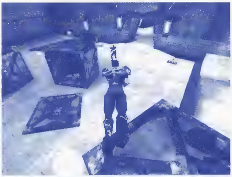
まず、@キーを押して入力画面を表示させ、"iamtheone"とタイプしてチートモードを有効にしておこう。続いて、同じ入力画面にチートコマンドを入力していく。"god"で無敵になり、"fly"と入力すると、ふわふわと空中を浮かびながら移動できるようになる。"summon"のコマンドを利用すれば、最強の武器を手にすることも可能だ。

UNREAL TOURNAMENTのチートコマンド一覧

iamtheone	チートコマンドを入力できるようにする
god	無敵モード
loaded	すべての武器を装備する
allammo	すべての弾薬を補充する
ghost	壁がすり抜けられるようになる
fly	空中を浮遊できるようになる
walk	通常の歩行モードに戻る
killall [*]	[*]に入力した名前の敵をすべて殺す
playersonly	時間を止める
behindview 1	背後からの視点になる
behindview 0	背後からの視点の解除
open [*]	[*]に入力したマップ名のところに移動する
summon [*]	[*]に入力した武器やアイテムを呼び出す

武器名一覧

WarHeadLauncher
Enforcer
DoubleEnforcer
Minigun2
PulseGun
ShockRifle
SniperRifle
UT_BioRifle
UT_Eightball
UT_FlackCannon
Chainsaw



"fly"で空中歩行を可能にした後、"behindview 1"で背後からの視点にしてみた。ただ、空中歩行は、敵の格好の的になってしまうのが難点



ゲーム開始前にもかかわらず、"summon"コマンドを使って、たくさんの武器を出現させた。"loaded"と入力すると武器をフル装備にすることもできる

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00066

GP500

メーカー：マイピック

ライダーが真っ赤なブリーフ1枚で登場

本物のオートバイレースを忠実に再現している「GT500」でとんでもないチートを発見した。Single raceを選んでライダー名を入力する時に、"redJocks"と入れると、ライダー全員が真っ赤なブリーフ1枚で登場するのだ。また、"!scooter!"と入力するとスーツを着たライダーの乗る、125ccのベスパが選択できるようになるなど、笑いの要素を満載しているのだ。

GP500のチートコマンド一覧

!scooter!	スクーターが選択できる
ghostriders	ライダー全員が幽霊になる
beamteam	新型のバイクが選択できる
redJocks	ライダー全員が赤いパンツ1枚になる



チートで登場するスクーター。エンジンは強化されているが車体は軽い。ウイリーしやすいので高速域での制御が難しい。ライダーはなぜかスーツを着ている



赤いパンツのおしりがセクシーなライダーたち。よく見ると背筋までリアルに再現されている

SECRET FILE #00067

ライバルレルムズ ～魔界統一～

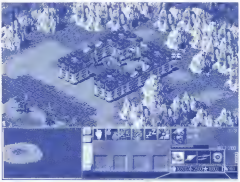
メーカー：マイピック

始めから最強の戦士で戦う

チュートリアルでいきなりすべてのマップを表示できるものなど、戦いを有利にするチートの豊富なこのゲーム。Enterキーを押してコンソールを呼び出して“give me gold”と入力し、再びEnterキーを押すとゴールドが1000増える。そのほかにも、WOODやFOODを500ずつ増やすコマンドも用意されている。“star me up”を使うと、セレクトした戦闘ユニットの経験値を上げられるので、戦闘を有利に運ぶことができる。

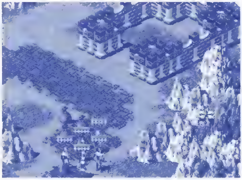
ライバルレルムズのチートコマンド一覧

see all	全マップを表示
hide all	探索範囲のみを表示
give me gold	GOLDを1000増やす
give me wood	WOODを500増やす
give me food	FOODを500増やす
meke me invincible	ユニットが無敵になる
make me vulnerable	ユニットの弱点を無効にする
level #	現在のシナリオを終了して #番目のシナリオを開始する
star me up	ユニットの経験値を上げる
upgrade me	ユニットの性能を上げる
heal me	ユニットの体力を回復する
meke me victorious	シナリオを勝利して終了する
name	選択したユニットの名前を変える





シングルプレイの最初のシナリオでGOLDとWOODを増やしてみた。これらは、次のシナリオに持ち越せないのが残念だ



"star me up"で最初のシナリオに登場する5人の戦士をパワーアップしてみた。向かうところ敵なしの進軍で、ものの数分で勝利してしまった

SECRET FILE #00068

FIFA 2000：MAJOR LEAGUE SOCCER

メーカー：エレクトロニック・アーツ

競技場にUFOが出現!!

ここで紹介するのは、プレイに飽きたときなどに楽しむ、イベント系のチートだ。まず、オプションメニューの中のチート設定で、“dizzy”と入力しセーブする。その後、ゲームを開始するといきなりUFOが出現する。フィールド上を派手に動き回るパフォーマンスを見せてくれるのだが、フォワードがボールをキックしようとした瞬間、選手ごとUFOの中に吸い込んでプレイのじゃまをするのだ。

FIFA 2000：MAJOR LEAGUE SOCCERのチートコマンド一覧

momoney	資金が無限になる
hooligan	スペシャルチームが選択できる
burnaby	エレクトロニック・アーツ競技場になる
sizzle	天候が嵐になる
dizzy	UFOが出現する
lightsout	背景が真っ暗になり、選手が発光する



"lightsout"を入力すると、背景が真っ暗になった後、すべての選手が発光しながらプレイを始める。試合の状況はつかみにくいが、実にきれいだ



競技場にUFOが飛来したところ。選手とボールの両方を吸い込んだ後、ボールだけ吐き出してどこかへ行ってしまう

GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

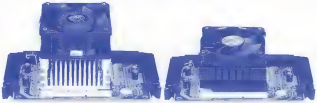
ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q **パソコンの自作に挑戦しようとして、初めてパーツを一式そろえました。思い切って、ソケット370用のCeleron 333MHzをデュアル搭載するマシンにしたのですが、一緒に購入したCPUクーラーが大き過ぎて、CPUに装着した状態ではSlot1のマザーボードに搭載することができませんでした。今のところシングルで動かしているのですが、CPUクーラーなしでデュアルで動かしても大丈夫でしょうか？**

（愛知県・山本真一）

A Celeron 333MHzはCPUクーラーなしでもごく短時間なら動作しますが、すぐに過熱状態になり熱暴走（高熱によって回路が誤動作すること）を起こします。この過熱状態のまま電源を入れ続けると、短時間でCPUが壊れるだけでなくマザーボードも破壊される可能性があります。最悪の場合、煙を出すなどの事態も考えられ、非常に危険ですので絶対にやめてください。

PPGA版Celeron用のCPUクーラーは非常に種類が多く、さまざまな形のものがあります。ちなみに、CPUクーラーのサイズと冷却能力は必ずしも比例しません。CPUクーラーが大きくても冷却能力が低い製品もあれば、小さめのCPUクーラーでも安定した冷却能力を持つ製品もあります。一般的には有名メーカーの製品が安心ですが、雑誌の製品テストやユーザーの評判などを頼りに、小型で安定した冷却性能を持つCPUクーラーを探して購入しましょう。



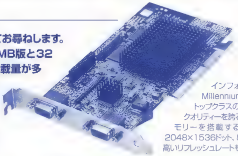
CPUを安定動作させるには、CPUクーラーが必要だ。CPUクーラーにはさまざまな種類があり、サイズにも差があるので、購入の際には注意しよう

基本的に、CPUは温度が低いほど安定動作します。しかし、パソコン用CPUの動作には絶対にCPUクーラーが必要かというと、そうでもありません。Mobile PentiumIIIやMobile Celeronなどノートパソコン用の発熱量の少ないCPUなどは、ヒートシンクだけで安定して動作させることも可能です。また、クロック周波数の低いPentium Ⅱ搭載パソコンなどは、デスクトップ型でもヒートシンクだけで動作している製品がありました。

なお、パソコンを組み立てる時には、CPUクーラーだけではなくマシン全体の放熱対策にも気を使いましょう。HDDや電源の熱を効率よく逃がす通気性のよいケースの選択を心掛けるほか、部品配置にも配慮します。特に、長時間の連続動作を行うサーバーマシンや、発熱量の多いデュアルCPUマシンなどは、安定動作のための熱対策は欠かせません。さらにケース用の放熱ファンを装着するという手もあります。（角田一美）

Q **ビデオカードのメモリーについてお尋ねします。Millennium G400には16MB版と32MBがありますが、メモリーの搭載量が多いことで、どのようなメリットがあるのでしょうか？ メリットがないようでしたら、安い方を買いたいと考えているのですが…。**

（大阪府・辻本達也）



インフォマジックのMillennium G400はトップクラスのグラフィッククオリティーを誇る。32MBメモリーを搭載するモデルは、2048×1536ドット、85Hzという高いリフレッシュレートも達成できる



ノクターンの画面を使い、1280×1024ドット（左）と640×480ドット（右）のグラフィックを比較した。640×480ドットはジャギーが目立つため、800×600ドット以上でプレイするのが理想だ

A ビデオカードの最も基本的な役割は、CPUが演算した描画データをメモリーに収納してディスプレイに出力することです。従って、ビデオメモリーの容量が大きいと大きな画像データを収納することができます。表示解像度と表示色数はビデオメモリーの容量に依存します。2D表示の場合は、SVGAで16ビットカラーならば2MB、XGAで24ビットカラーなら4MBなど、解像度や色数と最低限必要なメモリー容量との関係が決まっているのです。3D画像の場合は2D画像よりも処理すべきデータ量が多いため、同じ解像度と色数を表示するには、より多くのメモリー容量を必要とします。

ところで、最近の3Dビデオカードは、本来CPUが処理する描画処理の多くをビデオチップ側で行います。特にAGPインタフェースを備えたカードは、Direct3DなどのAPIの働きにも助けられ、画像処理をCPUとビデオチップに振り分けることができます。大容量のテクスチャーを大量に扱う、最新の3Dゲームの描画処理に至っては、ビデオメモリーが多いほど、CPUの処理の負荷を軽減することができ、ゲームを快適に動作させることが可能となるのです。そんな理由から、2000年春にリリース予定のVSA-100を搭載したVoodoo5のように、128MBという一見不要とも思える大量のビデオメモリーを搭載したカードも登場してくるわけです。

結論としては、3Dビデオカードの場合、搭載メモリー容量が大きいほど高解像度、多色の表示が可能であり、さらに処理速度も速いと考えてください。ゲームの動作環境は日々引き上げられているため、お金に余裕があれば、より多くのメモリーを搭載したビデオカードの購入をお勧めします。

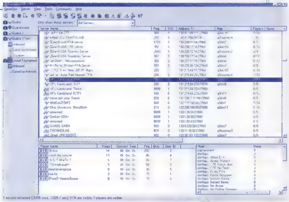
ご質問のMillennium G400の場合、16MB版の最大解像度は1600×1200ドット（32ビットカラー）ですが、32MB版は2048×1536ドット（32ビットカラー）です。また、テクスチャーデータを多用する「ノクターン」のようなゲームの場合、ビデオメモリーが32MB以上ないと800×600ドット以上の解像度でプレイできません。（角田一美）

Q サーバー検索機能を搭載していない、ネットワーク対応のゲームがありますが、それらに対応するサーバー検索ツールがあると聞きました。名称と使い方を教えてください。
（富山県・山本浩一）

A 「GameSpy 3D」というツールがhttp://www.gamespy3d.comにあります。これは、「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」や「バルダーズ・ゲート」など、サーバー検索ツールを搭載していないゲームに対応しているお勧めのツールです。ネットワークゲーマーの間では、スタンダードなツールで、シェアウェアですが、上記のタイトル以外にも、今後もさまざまなタイトルに対応していくことが予想されます。ゲームに付属しているサーバー検索ツールより、機能も豊富で使いやすく、断然お勧めです。

ちなみに、GameSpy 3Dはもともと「QuakeSpy」と呼ばれており、QUAKEをマルチプレイ対応に改良した「QUAKEWORLD」のランチャーとして開発されたものでした。その後、少しずつ変更が加えられ、今では、QUAKE以外のゲームにも対応するようになりました。

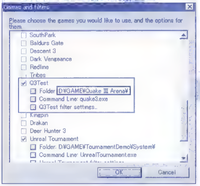
「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）を例にとって使い方を紹介しておきますので、参考にしてください。（tkl）



ネットワークゲーマーの間で有名なサーバー検索ツール「GameSpy 3D」のメイン画面

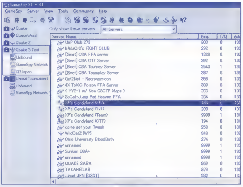
GameSpy 3D設定方法

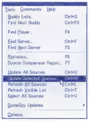
ゲームのサーバーを探して指定する



まず、インストール直後に、Games and filtersが表示されるので、QUAKE Ⅲのインストールされているフォルダを指定しよう（この画面の指定は、あくまで例なので、実際には自分のパソコンのインストール先を指定する）。ちなみに、現バージョンではQ3Testと表示されているが、製品版にもちゃんと対応している。次に、Command Lineの部分に、quake 3.exeを指定したら、OKボタンを押す。Player Profilesが表示されるので、自分の好きなニックネームを入力しよう。この後、GameSpy 3Dのメイン画面が表示される

サーバーリストをアップデート





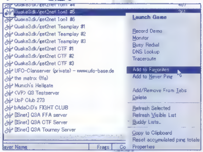
GameSpy 3Dのメイン画面で、Quake 3 Testのマスターサーバーリストが表示されていることを確認した後、Toolsの中のUpdate Selected Sourcesを選んでアップデートすると、サーバー名が次々に表示される。PING値とサーバーの状況を確認して、好みのサーバーをダブルクリックすれば、マルチプレイが開始できる。ちなみに、日本国内のサーバーを登録したい場合は、筆者の用意したサイト（http://www19.cds.ne.jp/~tkl/gamespy/gspy.html）を参考にしてほしい

お気に入りのサーバーを追加する

登録後のアイコン



サーバーを選ぶ



サーバーを選択した後、右クリックでメニューを開き、Add to Favoritesを選ぶと、マークが表示され登録が完了する

お気に入りのサーバーだけ表示させる



Only show these serversの中のFavoritesを選択すると、サーバーリストにはFavoritesのマークの付いた、お気に入りのサーバーだけが表示される

そのほかのお勧めサーバー検索ツール

Qtracker	http://qtracker.stomped.com/ ゲーム以外にもShoutCastなどのストリーミングサーバーにも対応している
Game Explorer	http://explorer.barrysworld.com/ 機能を限定したシンプルさが売り
Ping Tool	http://www.pingtool.com/ 古くからあるサーバー検索ツールの一つ

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	収録内容
FF8	FINAL FANTASY Ⅷ
HANGSIM	HANGSIM
KILLERLOOP	KILLER LOOP
MAHJANG	麻雀天龍 2 インターネット
ODN	ODN接続サインアップキット
PHARAOH	ファラオ
Q3A	QUAKE Ⅲ ARENA
SSB	SUPREME SNOWBOARDING
SWAT3	SWAT 3：CLOSE QUARTERS BATTLE
ULTIMA IX	ULTIMA IX：ASCENSION
WINZIP	WINZIP

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

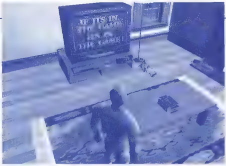
必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

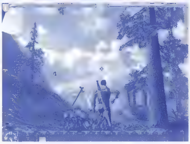
付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

RPG ULTIMA IX:ASCENSION





主人公Avatarの最後の冒険となる「ULTIMA」シリーズの最新作。この体験版では、Avatarが現代の自宅でブリタニアの危機を知り、ブリタニアの世界へテレポートして、少し冒険をするところまでプレイできる。なお、インストールには440MB以上のHD容量が必要となるので注意しよう。

インストール方法

①付録CD-ROMのULTIMA IXフォルダに収録されている[ULTIMAIXDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動で解凍され、インストールが開始されます。

②次に、付録CD-ROMのULTIMA IXフォルダに収録されている[ULTIMAIXDEMOMOVIE.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動で解凍され、インストールが開始します。このとき、インストール先を[ULTIMAIXDEMO.EXE]のインストール先と同じフォルダの下のMOVIESフォルダに指定してください。

③インストールしたフォルダの中にある[OPTION.INI]の"MoviePath=none"の"none"の部分を、インストール先のフォルダ内にあるMOVIESフォルダのパスに書き換えてください。

(例)インストール先がデフォルトの場合

MoviePath=none

↓

MoviePath=c:¥Program Files¥Origin Systems¥Ultima IX Demo¥Movies

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左並行移動
→キー	右並行移動
Kキー	視点切り替え
Qキー	カーソル表示(表示したカーソルをオブジェクトに当ててマウス左クリックすると、適切な行動をとります。また、表示カーソルでオブジェクトをドラッグし、プレイヤーの体にドロップすると、そのオブジェクトを所持できます)

Spaceキー	ジャンプ
Tabキー	戦闘態勢をとる(戦闘態勢でマウスを左クリックすると攻撃できます)
Bキー	バックパックの表示(バックパックを取らないと表示できません)
Sキー	スペルブックの表示(スペルブックを取らないと表示できません)
Jキー	ジャーナルの表示(ジャーナルを取らないと表示できません)

※ゲームを終了するには、ジャーナルを表示して"Quit"を選択します。ジャーナルは自宅の1階のテレビ前に置いてありますが、ジャーナルを取るには、その前にバッグを所持しておく必要があります。

3Dシューティング QUAKE Ⅲ ARENA



3Dシューティングファンの熱烈な支持を得ている「QUAKE Ⅲ ARENA」の正式デモを収録。個性豊かな登場キャラクターや奥深いレベルデザインなど、3Dシューティング最高峰と言っても過言ではない仕上がりになっている。大勢の対戦相手が手軽に見つかるマルチプレイで、スリリングな戦いを堪能してほしい。

インストール方法

①付録CD-ROMのQ3Aフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。



操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「SETUP」→「CONTROLS」で変更可能です。

W/↑キー	前進
S/↓キー	後退
A/,キー	左並行移動
D/.キー	右並行移動
Spaceキー	ジャンプ
Cキー	かがむ
Ctrlキー/マウス左クリック	武器発射
[キー	武器の切り替え
Enterキー	アイテム使用
Tabキー	スコア表示
Tキー	チャットメッセージ入力

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

RPG FINAL FANTASY Ⅷ

1999年2月11日にPlayStationで発売された大作RPG「ファイナルファンタジーⅧ」が、ついにパソコン版となって登場する。今回は、英語版ではあるが、美しいムービーが追加された最新デモを収録。キャラクターの細やかな感情を表現するムービーのクオリティーには感嘆することだろう。



インストール方法
①付録CD-ROMのFF8フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、スタートメニューの「プログラム」→「FF8Config」→「Input」で変更可能です。

矢印キー	移動
Xキー	話し掛ける、コマンド決定
Wキー	コマンドのキャンセル
Aキー	ほかのキャラクターと話す、戦闘時にキャラクターの状態を見る
Dキー	メニュー表示、戦闘時のキャラクター切り替え
Qキー	戦闘時にターゲット選択画面を表示
Alt+F4キー	ゲーム終了

コンバットアクション SWAT 3:CLOSE QUARTERS BATTLE

ロサンゼルス市警のSWAT(Special Weapons and Tactics)チームを題材にしたシリーズの最新作。本作は、従来の戦術的なゲームシステムを変えることなく、よりアクション性あふれる3Dのゲームへと進化した。現場への特攻を基本に進行していくミッションは、緊迫感に満ちている。



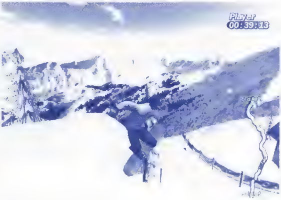
インストール方法
①付録CD-ROMのSWAT3フォルダに収録されている[SWAT3DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

Cキー	かがむ
Sキー	立つ
↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左並行移動
→キー	右並行移動
マウス左クリック	武器発射
Uキー	オブジェクト使用/ドアの開放
Rキー	リロード
Fキー	フラッシュライト
F1~F12キー	武器/アイテム切り替え

スポーツ SUPREME SNOWBOARDING

スノーボードの魅力を、デスクトップ上で味わうことができるタイトル。デモ版では、Alpine EasyとForest AIRの2種類のコースがプレイできる。華麗なジャンプやトリック(技)を決めながら、真っ白な雪原を滑降する快感に酔いしれよう。



インストール方法
①付録CD-ROMのSSBフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	前進(押し続けると加速)
←キー	左へ旋回
→キー	右へ旋回
Shiftキー	シャープターン、減速
Ctrlキー	ジャンプ
Altキー	空中でのトリック(技)
Escキー	メニュー表示
F1/F2キー	カメラアングル変更
F5キー	再スタート

その他収録ソフトのインストール方法

HANGSIM
①付録CD-ROMのHANGSIMフォルダに収録されている[HANGSIM DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

KILLER LOOP
①付録CD-ROMのKILLERLOOPフォルダに収録されている[KILLER LOOPDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

麻雀天龍 2 インターネット
①付録CD-ROMのMAHJANGフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
※このゲームはインターネット対戦専用です。2週間無料でプレイできますが、期間終了後は有料(1,800円)となります。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ファラオ
①付録CD-ROMのPHARAOHフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、[PHARAOHDEMOJ.EXE]をダブルクリックしてください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

高性能なBotの登場で、より緊張感のあるプレイが楽しめる「UNREAL TOURNAMENT」。今回は、このゲームに最適なUSB対応ホイールマウスのボタン設定を紹介する。また、併せて、マルチプレイを実現するためのサーバーへの接続方法も解説していくので、初心者にも必見の内容となっている。　文／nao

第13回 UNREAL TOURNAMENT

Mac版UNREAL TOURNAMENTをWindows版と同等の環境で楽しむ

GlideだけでなくRAVEもサポートしたMac版UT

「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)はMacユーザーにもぜひプレイしてほしい3Dシューティングだ。ただ、快適にプレイするには、いくつかの環境設定が必要となってくるので、今回は、ポイントとなる点を解説していく。なお、執筆時点では製品版がリリースされていなかったため、デモ版を基に説明している。もちろん、紹介する設定方法は、製品版でも有効な内容となっているので、製品版を入手したユーザーも参考にしてほしい。

Mac版UTは、GlideのほかにRAVEもサポートし、Voodoo系のビデオカードを搭載していないMacでもプレイ可能な仕様となっている。また、ソフトウェアレンダリングでも動作するので、3Dアクセラレーター未搭載のMacでも、パラメータの設定変更のみで、プレイできるはずだ。

グラフィックの設定は簡単で、デモ版をインストールし起動させると、APIを選ぶウインドウが出てくる。ここで、自分のマシンに装備されたビデオカードに合うものを選べば良い(画面1)。Voodoo系のビデオカードならば、"3dfx Glide"、G3 Macなどに装備されているRage 128系ならば"RAVE"を選択する。画質に関しては、Windows版と同様、Glideの方が若干描画が美しいようだ。また、RAVEを選んでも、そこそこの速度と画質でゲームをプレイすることができる(画面2)。

Windowsユーザーと互角に戦うためのホイールマウス設定

UTは、「QUAKE Ⅲ ARENA」と同様のコンセプトを持つ、対戦メインのゲームだ。的確な操作が勝利へのかぎとなるので、キーボードのキーとマウスの設定をしっかり行っておく必要がある。

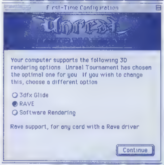
前号の記事でも紹介したが、MacOS 9から標準装備された「Input Sprocket J1-1.7.2」を利用することで、Windows用のUSB対応ホイールマウスが使用できるようになる。設定画面は、メイン画面でCommand＋Mを押すことで現れる(画面3)。各ボタンやホイールに割り当てる設定は画面4のようになっている。筆者は、左クリックを普通のFire、右クリックをAlt Fireとし、マウスのホイールアップで前の武器、ホイールダウンで次の武器というように設定してみた。

サーバーに接続してマルチプレイを楽しむ

マルチプレイを楽しむ前に必要なのは、Playerの名前、パスワードの登録と、回線の速度チェックだ。名前とパスワードはランキングシステムで使用するようになっており、設定は"Option"の中の"Player Setup"で行うことができる。回線速度のチェックは、内蔵しているサーバーブラウザーを利用すると便利だ。メインメニューの"Multiplayer"の中の"Find Internet Game"を選ぶと、サーバーブラウザーが表示される(画面5)。ここでは対戦を軽快に行うために、PING値の小さいものを選ぼう。画面5の上部のタブを活用すると、ゲームの種類や、プレイヤーの有無などでサーバーを分類することもできる。サーバーへの接続は、そのサーバーの名前の部分をダブルクリックするだけで簡単に行える。

UTは、単純なDeathmatchだけでもじゅうぶんに楽しめるが、チーム戦はさらに白熱する。Botを混ぜたチーム戦では、Botに指示を与えるコマンドを特定のキーに指定しておき、素早く指令を出さないと簡単には勝てないようになっているので(特に製品版でのAssaultの場合がそうだ)、ぜひ設定しておくことをお勧めする。設定は、メインメニューの"Option"から"Preference"を選択し、"Input"の中の"Speech Binder"でできるようになっている(画面6)。

画面1



インストール後、起動するとAPIの選択画面が表示される。Voodoo系は"3dfx Glide"、Rage 128系ならば"RAVE"を選択する

画面2



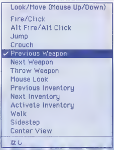
RAVEで表示させてもそこそこ美しく、普通にプレイできるレベルだ

画面3



"Input Sprocket J1-1.7.2"を使った、USB対応ホイールマウスの設定画面。画面は、筆者のベストな設定となっているので、ぜひ参考にしてほしい

画面4



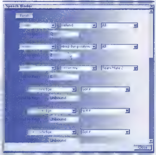
マウスボタンには、"Fire"のほか、"Jump"や"Sidestep"なども割り当てることができる

画面5



サーバーブラウザーに表示されているサーバーは、PING値の小さい方が回線状況が良く、快適にプレイすることができる

画面6



Botへの指令を特定のキーに設定しておくこともできる。利用すれば素早く指令が出せ、勝利への近道となる。設定は、Speech Binderで行う

UNREAL TOURNAMENTデモ版ダウンロードサイト　http://www.unrealtournament.net/shock/index2.htm

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

『Play Online』を読んで「Mobile1 ラリー チャンピオンシップ」を買いました。ハンドルコントローラーも買いました。でも、パソコンのスペック(K6-233MHz+Banshee)が悪いのか、私の腕が悪いのか、シビア過ぎてWarren大尉のような華麗なドライビングがまったくできません。でも、また新しいラリーゲームが出たら、買おっと……。
(香川県・長尾一彦)

的確な操作が要求されるMobile1 ラリー チャンピオンシップ。左右にふらついたり、ギア抜けを起こしたりといった、トラブルが山積みの車両をなんとかコントロールするというシチュエーションは、私もお気に入りです。もしも華麗な走りに挑戦したいなら、マイクロマウスから2000年2月に発売される「RALLY MASTERS」がお勧めです。私が試したのはアルファ版でしたが、荷重をうまくコントロールして、ドリフトを決めるのが楽しいゲームで、個人的に期待しているタイトルの一つです。(ま)

フライトシミュレーターに興味が出てきたので、Play Onlineを書店で見掛けて初めて買いました。PlayStationで遊んでいても、ゲーマー(というほどでもない)としては年を食っているので、指はなかなか動かず、すぐ疲れますが……。2000年には「Microsoft Flight Simulator 2000」が出るとのことですが、ぜひ、大特集をやってください。
(滋賀県・山本裕一)

今回のMicrosoft Flight Simulator 2000の特集はいかがだったでしょうか。製品をお持ちでないのでしたら、すぐに購入してプレイしてみることをお勧めします。年を重ねてからゲームを楽しんでいることを照れていらっしゃる様子がうかがえますが、ハガキに書かれた年齢を拝見する限り、「何をおっしゃる、これからでしょう」という感じです。私の知るところでは、弊誌某ライターの父君は、息子に負けずゲーム好きで、マイクロソフトのFlight Simulatorシリーズを、本物の無線を交えて楽しんでいるそうです。成人している息子を持つ父親ですから、いい年齢かと思われます。ぜひ、見習いましょう。(ヤナギ)

私の身内には、戦闘機に乗っている者がいます。先日、パソコンでフライトシミュレーターをプレイしてもらったところ、コントロールデバイスなどの環境が整っていないにもかかわらず、すぐに操作を覚えて見事な飛行を見せてくれました。彼自身も実際にやってみて楽しかったらしく、「ゲームができる環境をすぐにでも作る」と言って帰りました。
(江戸川区・佐藤雅美)

うーむ、なんだかほのぼのとした気持ちにさせられる話です。いいですねー。読んでいて、仕事で疲れ切った精神がいやされるようでした。それにしても、その現職パイロットの方はかっこいいですね。さすがプロフェッショナルという感じです。(K児)

今回は、だんなのペンを奪って、私が一言。毎月Play Onlineのおかげで(?)ゲームに掛かる出費が大幅に増えています。本人は子供のようにゲームを遊んでいるので幸せそうですが、家計は大変です。Play Onlineの発売日には、仕事そっちのけで貴誌を買いに行ったり、どうしても都合が悪いときには、私が代わりに行かされたり。こんなだんなをしかってやって下さい。ちなみに、私はRei from Chibaさんのファンです。(岐阜県・稲垣範彦、妻・いずみ)

ご夫婦でのPlay Onlineのご愛読、誠にありがとうございます。確かに、パソコンゲームはお金が掛かりますね。私もハードウェア購入のための出費が、年収の1/3を超えています。12月は、21インチディスプレイ、ビデオカード、CPUなど、20万円以上散財してしまいました。こんなことができるのは独身だからなのですが、家庭を持ったら当然ながら、家計の負担にならないように心掛けるべきですね。お二人が納得した上で末永くゲームを楽しむために、範彦さんにご配慮いただけますよう、お願い致します。でも、Play Onlineの購読だけは欠かさず続けてくださいね(^^;
(Rei from Chiba)

パソコンを始めてから、それほどたっていません。マシンは、IBM Aptiva 143を持っています。僕は特殊部隊系のゲームが好きで「DELTA FORCE 2」の体験版をプレイしました。ただ、今のパソコンはノーマルなので、ほかのゲームができるかどうか心配です。(長崎県・井上雄三)

特殊部隊になり切ってミッションをクリアしていく「DELTA FORCE 2」は、戦争映画さながらの雰囲気がたまりませんね。IBM Aptiva 143というと、K6-2 333MHzとオンボードのビデオチップSiS 5598を搭載したモデルでしょうか? DELTA FORCE 2は、SVGA対応のビデオカードで動作するので、なんとかプレイできたのでしょう。しかし、あまり快適には遊べなかったのでは? 最新のタイトルのほとんどが、リアルさを追求するためにグラフィックに力を入れています。特殊部隊シミュレーションを満喫するためには、ビデオカードの増設は必須ですよ!?(Y-min)

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

EVERQUESTでRangerをプレイしています。ある日、知らない外人からいきなりTelでキャンプに誘われ、経験値がおいしい&戦利品が素晴らしいという、甘い誘惑に負けてしまいました(それと、君のようなTankが必要だという殺し文句も……)。ターゲットは、「Lesser FaydarkのRangerキャンプの近くにPopする奴。あいつは見た目はGoodな奴だけど、問題はない」と言われました……。1回倒しただけで経験値が0.3バブルくらい増えて、Lootすると10ppとアイテム(売ったら10pp)が。しかし……。

KelethinのRangerギルドのFactionが下がりました。「KelethinのOrcを殺せば問題無いよ」って言われたけど、一体どれだけ殺せばOKなんだ(TT)? RangerギルドがKoSになってるとやばい。おいしいクエストがまだまだ……(^^;)。甘い言葉と誘惑には注意しよう(TT)。(愛知県・NONAX)

Reader's Review

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

プレイヤー言いたい放題

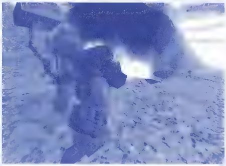
高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

「ヘビーギアⅡ」は、ロボットを動かす面白さを再確認させてくれる。また、全部日本語というのも気に入った。店頭でヘビーギアⅡのデモの横に置かれていたPlay Onlineの攻略ページを見て、私はこのゲームを買うことにした。詳しく、そして厳しく書かれた記事を見て、私の欲しいのはこれだ、と感じたのだった。
（神奈川県・金重昌樹）

空がきれいですよねー。3Dゲームはあまりやったことがなかったのですが、ロボットものが好きなのと、日本語版ということで買ってみました。マルチプレイもやってみたいな。（東京都・榎本賢治）

Mplayer-Japanがもうすぐ閉鎖になってしまうので、気軽にマルチプレイができなくなってしまいそう……。
（千葉県・大橋克実）

ヘビーギアⅡ



メックウォーリア3と比べて一長一短あるけど、スピード感がある分ヘビーギアⅡの方が好きかな～？
（東京都・ぱーへくとそるじゃー）

さっきヘビーギアを立ち上げてみたら、ギアがみんな赤いサンタの帽子をかぶってる！ 12月だからなのかな？
（新潟県・深沢真人）

英語版はキー操作が効かず、日本語版は吹き替えがいまいち。惜しいソフトだと思う。（埼玉県・金谷泰寛）

回り込んで横からバズーカどん！ わははは。
（埼玉県・ドム乗り）

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR　●HOMEWORLD　●Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings

Player's Suggestion

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

「UNREAL TOURNAMENT」（以下、UT）の体験版をプレイして、「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）の体験版よりも面白いと思った。QUAKE Ⅲの駄目なところは、武器の色と音。QUAKEシリーズのダークな世界観にあのカラフルな武器は合わないと思う。撃ったときの音もほかのゲームに比べて軽い感じがして迫力に欠ける。それに比べて、UTは未来的なマップにマッチした武器と迫力のある音で、QUAKE Ⅲをプレイした時よりも興奮した。ただ、どちらのゲームも殴り系の武器が少ないのが残念。できれば、こん棒のような原始的な武器も追加してほしい。とはいっても、QUAKE Ⅲは発売日に買ってしまうだろう。でも、もしUTとQUAKE Ⅲが両方お店に並んでいたら、UTを買うと思う（QUAKERの方、これを読んでも「死ね！」というリアクションは返さないでね）。（北海道・石塚学）

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第2回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。ちょっと想像できないようなおかしな人たちに、次に遭遇してしまうのはあなたかもしれない……。

ラブレター・フロム・ドイツ：変態度数★★★★★

私が生粋のドイツ人、G氏に出会ったのは半年前のこと。ドイツの人とほとんど面識がなかった私は、彼に興味津々。矢継ぎ早に「何歳？ 血液型は？ 趣味は？」と、お見合い相談所並みの質問を浴びせかけ、すっかり意気投合した私たちはその日の内にヒロミ・ゴーもびっくりのアッチッチ状態に。仲良くメールアドレスを交換してお別れしたの。次の日、早速彼からメールが届いたわ。最初こそは自己紹介とあいさつが書かれた簡潔なものだったけど、その次の日もまた次の日も、時間を問わず送信されてくる膨大な量のメールにあぜん。多いときには1日に10通以上も届くものだから、N●VA並みの語学力しか持ち合わせていない私はたじたじになりつつも、なんとか日独親睦交流は続いていたわけよ。そう、あの衝撃的なメールが届くまでは……。ある日のこと、なんと彼は恥ずかしげもなく「君の靴下が欲しいんだ」とおねだりしてきたの。その日から、ドイツ人には変態が多いという方程式が私の脳裏に刻まれたのは、言うまでもないわ。　文／PEKA-TARO

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、下記の電子メールアドレスまでご連絡ください。応募はプロ・アマは問いませんが、平日に行われる編集部での打ち合わせにおいでいただける方に限ります。皆さまからのご応募をお待ちしております！

スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F　Play Online編集部　○○○○係
または　information@play-online.com
なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション

Wataru Nakajima

中島　渉の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、ハードウェアのレビューからゲームの攻略記事まで、幅広いジャンルで活躍する中嶋渉氏に、パソコンゲームにハマった当時の話をしてもらった。

ゲームに対するの感性を磨いたパソコン漬けの日々

今から13年ほど前に、NECのPC-8801 mkⅡ FRを購入したのが、私とパソコンとの付き合いの始まりだった。それ以前から、友人宅に上がり込んで「WIZARDRY」などのゲームはプレイさせてもらっていたのだが、“自分のパソコン”を所有できたことを、非常にうれしく思ったものだった。

自由にパソコンを使えるようになってからは、しばらくゲーム漬けの日々が続いた。学校の近くにはパソコンゲームの“レンタル屋”があり、友人たちと足しげく通ったものだ（当時はそういった店が少なくなく、パソコンゲームファンの間では一般的に利用されていた）。揚げ句の果てに、その店にあったほぼすべてのゲームをプレイし尽くして、エンディングまでクリアしたゲームは数百本に及んだ。そのおかげで（？）、ゲームのこつをつかむことに関しては、ちょっとしたものだと自負するまでになっていた。

こうして振り返ってみると、そのゲームがどんなジャンルであるかということにはむとんちゃくで、アクション、シミュレーション、アドベンチャーと、プレイできるものはすべて遊び尽くしていたように思う。これは、すべての物事に関して、ある程度のレベルまで到達しなければ気が済まないという、自分の性格のせいかもしれない。



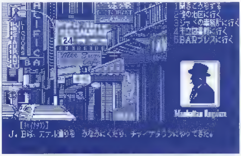
マーダー・クラブの続編となる、マンハッタン・レクイエム。刑事J.B.ハロルドが、サラ・J・シールズ殺人事件に挑む

探偵気分で楽しんだミステリーアドベンチャーの世界

数あるタイトルの中でも、特に記憶に強く残っているのは、リバーヒルソフトのJ.B.ハロルドシリーズと、藤堂龍之介の探偵日記シリーズだ。個人的には、私の感性に合致した秀作だと、今でも思っているゲームである。「マーダー・クラブ」「マンハッタン・レクイエム」「黄金の羅針盤」などのミステリーアドベンチャーは、当時、ミステリー小説やホラー映画にハマっていた私にぴったりのゲームであった。また、コマンド入力式のアドベンチャーゲームが数少なくなり、コマンド選択式でシナリオ重視のゲームが登場してきたのもこの時期で、リバーヒルソフトのこれらのゲームはその代表的な作品だった。

“だれが怪しい”とか、“証拠物品がなければ、決め手にならない”などと、1人で先読みしてゲームを楽しんでいたことを、今でも鮮明に覚えている。その世界にのめり込んでプレイしていたせいか、クリアしたときの感動もひとしおで、エンディングの演出が気に入ったからと、直前でセーブして繰り返し見ていたほどだった。

現在でも、ミステリーアドベンチャーと聞いただけで、心が躍ってしまう。特に、これらのシリーズがWindows版としてリメイクされているとを聞いた時には、「もう一度あの感動を！」と思ったものだ。しかし、思い出は記憶の中にあるのが美しい。いや、単に腰を据えてプレイするだけの時間がないだけかもしれない……。



J.B.ハロルドシリーズのゲームシステムはコマンド選択方式。40人もの人物が登場し、人間関係が絡み合う複雑なストーリーが魅力だった

画像協力：なべちゃんのホームページ
（http://www.ic-net.or.jp/home/yoshimi/）

中島　渉
大学在学中にライティングのアルバイトを始めたのがこの業界に入ったきっかけ。以後はコンピューター系の会社に就職したが、自由な時間を求めて、フリーランスのライターとして独立することを決心した。現在はパソコン雑誌でのハードウェア記事執筆がメイン。多趣味人間で、今冬はスキーの1級資格を取ろうと、画策しているところだ。

ネクストインビテーション これに期待！

ALONE IN THE DARK 4

ホラー映画のような演出と、高い難易度のなぞ解きでプレイヤーを楽しませてくれる「ALONE IN THE DARK」シリーズ。数々のトラップや仕掛けが用意されていて、それらを一つずつクリアしていく快感が魅力のアドベンチャーゲームだ。映画的な手法でプレイヤーを魅了するテクニックは、数多くのゲームに影響を与えた。今度はどんな恐ろしい場面があるのだろうかと、今からわくわくしている期待作である。



カルフォルニアの小島にある大邸宅の調査に乗り出すエドワード・キャンビー。なぞ解きだけでなく、ゲームが進むにつれて明らかになる、複雑怪奇なストーリーも魅力だ

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

いまだにマルチプレイで高い人気を誇る「RAINBOW SIX」。特殊部隊の活躍をテーマにしたゲームが一つのジャンルとして確立したのは、このゲームのおかげだろう。今回は、「RAINBOW SIX」シリーズのマルチプレイが最も盛んなMSN Gaming Zoneで使用される表現を例にして、特殊部隊シミュレーションで役立つ英会話を解説していく。

第20回 特殊部隊シミュレーションでの英会話

「RAINBOW SIX」(以下、R6)のマルチプレイは、MSN Gaming Zoneで最も盛んに楽しまれている。その人気は、どの時間帯にログインしても満員(FULL)のチャンネルがある事実からうかがえる。MSN Gaming Zoneには、ルール分けされた多数のチャンネルが設置されているので、自分がプレイしたいタイプのゲームルームを見つけるのは簡単だろう。

R6をはじめとする特殊部隊シミュレーションは、シビアなアクション性のためにプレイ中の会話は短めだが、コミュニケーションを重視するプレイヤーが多く、プレイ前後には互いにきちんとしたマナーをもって接している。基本的なことだが、"入室参加したらあいさつをする""メンバーを急かさない""ゲームが終わったら、お互いの健闘をたたえ合って解散する"などが一般的なルールだ。ジョインしてもあいさつをしない、早くプレイしたいからといって"Go Go"を連発するなどの行為はやってはいけないこととされている。日本人の感覚では「いけいけ」「さぁやろう」と言った感じの言葉だが、この場合「何やってんだよ、さっさとやろうぜ」「もたもたしてんなよ」という失礼な物言いに当たる。マナーの悪いプレイヤーたちには、Zoneのメンバーたちが厳しい態度で接することもあるので注意しよう。

逆に、英語が多少苦手でも、"GG(good game=いいゲームだったね)"などとフレンドリーに声を掛けるプレイヤーは、次にまた誘ってもらえるだろう。どんなジャンルであろうとも、ネットワークゲームとは"交流"の要素が強いゲームなのだということをお忘れなく。

●会話例

"敵を見たら、即戦闘開始"が基本スタイルのR6では、長い会話はあまり行われない。最初の作戦準備とゲーム後の会話でコミュニケーションを図るといいだろう。

例1)

Eugine(ユージン)がチームのリーダーを務めている。特攻野郎Jacky(ジャッキー)と初心者Keith(キース)にコンビを組ませて攻めることにした。

Jacky:Hey which way?
ジャッキー:よぉ、どっち方向行く?
Eugine:**R**
ユージン:右だ

メモ:R=right、L=left

Jacky:K checking
ジャッキー:よし、チェックしてくる
Keith:no Jack **stick together**
キース:駄目だよジャック、一緒に固まって行動しようよ
Eugine:go back Jack
ユージン:ジャック戻ってこい
Keith:but don't stay, **HBS** will catch us
キース:でも立ち止まっちゃ駄目だ、ハートビートセンサーに見つかるぜ
Eugine:k we go along right wall
ユージン:分かった、右の壁沿いに行こう

メモ:stick toghter=一緒にいる、固まって行動する。慣用句というわけではないが、よく使用される言葉である

例2)

戦闘後にチームメイト同士で交わされる会話。メンバー内の初心者にアドバイスを与える。

Eugine:**GG** all
ユージン:いいゲームだったな
Jacky:yeah that was fun
ジャッキー:ああ、面白かったな
Keith:sorry for shooting you Jack
キース:ジャック、撃っちゃってごめんよ
Jacky:its np ID your target next time
ジャッキー:気にすんな、次はターゲットをチェックしてくれよ
Eugine:see uniform color so you won't shoot him
ユージン:ユニフォームの色を見れば、彼を撃たずに済むさ
Keith:ok
キース:分かったよ
Eugine:And Jack, don't leave your **buddy**. Keith is a newbie
ユージン:それからジャック、相棒を置いてっちゃ駄目だろ。キースは初心者なんだぞ
Jacky:hehe sorry
ジャッキー:へへ、ごめん

●単語・略語集

Zoner	Zoneでプレイする人たちの総称
Mag	=magazine。弾倉のこと
Outa ammo	=out of ammo。弾切れのこと
Strafe	元は"機銃掃射"の意味だが、ここでは"撃って撃って撃ちまくる"といった意味で使われる
Sub	デフォルトでは2キーで選択できるR6でのサブ武器。通常はサブマシンガンが装備される
Breach	R6では、ドア破りのことを指す。爆弾を使う場合や、機銃でのドア撃ち抜きを行う場合にもこの語を使用する
Buddy	チームメイト、相棒。8人以上のチームバトルのときは、たいてい事前に2人ずつのペアを組んで単独行動の危険を防ぎ、弾倉リロード時や室内突入時の援護を互いに行う。これは実際の特殊部隊などで"バディシステム"と呼ばれるもので、この語はそのシステムにちなんでいる
Con!	=contact。敵に遭遇した時に発する言葉。そのまま迎撃に入ることがほとんどだ
Cover	上で説明したBuddyや、ほかのチームメイトなどの支援、援護に当たること。互いにcoverを要請し合うのも、立派な戦略の一つだ
Six	フライトシミュレーター編でも紹介したが、"後方"を指す用語。Check your sixで"後方注意!"となる。背後には気を配ろう
CQB	Close Quarters Battleの略。いわゆる"近接戦闘術"と呼ばれるもので、ハンドガンやサブマシンガンを使用した、屋内などごく狭い空間での戦闘術
HBS	Heartbeat Sensorの略。心音を感知して敵の位置を割り出す装置。R6の最新作「ROGUE SPEAR」では、これの働きを妨げる装置も存在する(HBSを妨害する装置はJammer、HBSに偽の情報を与える装置はDummyと呼ばれる)
Ready	"Go Go"と言いたくなったらこちらを使おう。"ゲームを始める準備ができたよ(でもみんながreadyになるまで待っているよ)"と言う意思表示になる。言い方一つでメンバーに与える印象は違うのだ
GG	=Good game。ゲームが終わったら必ずこの一言を掛けよう
Good job! Welldone!	GGはゲーム後のあいさつ、誉め言葉だが、こちらはゲーム内でよく使われる。敵を見事に仕留めたときに発する。タイプが難しければ good、niceで代用しても通じる



Play Online 3
March No.021

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ
Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487(編集部)
電話03(3444)5765(販売)
電話03(3499)5482(広告)
発行日：2000年3月1日(毎月1回1日発行)

編集長：長尾真樹
デスク：坂之上延隆
編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和
アートディレクター：佐伯　誠
チーフデザイナー：登勢子
アメリカ駐在：Kaito Okutani
イラスト：横山　宏／S.Kohei
DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／PC WORKS
写真：大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー
広告担当：市原　孝／原田のぞみ
販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二
制作：中村寛文
協力：辻　英之
印刷：凸版印刷株式会社

Play Online 4月号予告 (2月24日発売)

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム高密度攻略

待望の大作3Dシューティング「DAIKATANA」、DIABLO Ⅱの対抗馬として登場するアクションRPG「NOX」を最速攻略。そして、「Flight Simulator 2000」も今号に引き続き分かりやすく解説する。

そのほか、3Dシューティング「QUAKE Ⅲ ARENA」「UNREAL TOURNAMNET」「SOLDIER OF FORTUNE」、育成シミュレーション「シムピープル」、スポーツゲーム「NBA ライブ 2000」など、多岐にわたるジャンルのゲーム情報を誌面の許す限り掲載する。

編集後記

■学生のころは、Billboardのチャートをチェックして CDをよく購入していたが、似たような曲が上位を占めるようになってからは、ほとんどこのチャートを気にすることがなくなった。昨年の暮れに、ふと久しぶりにBillboardのホームページをのぞいてみると、サンタナの『Supernatural』というアルバムがヒットしていることを知った。購入して聴いてみると良質のアルバムであることに間違いなかったのだが、あのサンタナがなぜ爆発的に売れているのかは分からない。今、世界はラテンブームなんですか？　(長尾)

■スクリーンショット撮影用に21インチモニターを買った。平面ブラウン管を搭載したソニーのCPD-G500Jという機種で、価格は約15万円。これさえあれば、「QUAKE III ARENA」を2048×1536ドットでプレイできる。このモニターは、今まで使っていたナナオの21インチモニター(FlexScan 77F)とは比べ物にならないほどフォーカスがシャープで、「UNREAL TOURNAMENT」の画面の美しさがさらに引き立つ印象を持つ。きれいな画面でゲームを楽しむためにはビデオカード選びが重要だが、それ以上にモニターの重要性を実感させられた。　(坂之上)

■会社の近所で夕飯を食った帰り道、すごい人波に遭遇した。年ごろは20歳前後の娘たちばかりが、50メートル以上途切れることなくすれ違って行く。しかも、全員が茶髪に顔グロ、厚底ブーツという、マスコミが取り上げるコギャル像をリアルに再現した格好の人たちだ。人波の出所を突き止めると、某簿記学校の生徒だということが分かった。私には彼女たちをとやかく言う資格はないが、授業をやる先生はつらくないのだろうか？ それともハーレム状態なのか？　(ヤナギ)

■お正月気分も抜けて、皆さんも仕事に勉強にいそしんでいることでしょう。年末にY2K対策で走り回っていた人も多いのでしょうか？ これを書いているのはまだ12月、年末進行の真っただ中です。印刷所がY2Kで止まったりしないことを願うばかりですが、たくさんの人たちの頑張りで、何も起こらないだろうと信じています。従って、食料を買い込んで非常事態に備えるなんてことは一切していません。ええ、正月用におもちを買い込んであるくらいです……。　(ま)

■引っ越し先が決まった。今月号が発売されるころには、新しい環境で生活していることだろう。だが、現時点では引っ越しの準備に着手できていない。果たして無事に完了しているかどうか不安だ。そういえば、前回引っ越したときも、卒論の仕上げの時期と重なり、かなりハードだった記憶がある。本やCDがたくさんあり過ぎて、泣く泣く人にあげたり売ったり捨てたりする羽目になり、“せめてもう本はあまり買わないようにしよう”と誓ったはずなのに、今の部屋にも本の山が……。私はバカなのか？　(K児)

■先日、友人と一緒にネットサーフィンを楽しんでいたところ、さまざまな“パートナー探しのサイト”を発見した。その時は、不倫相手に限定したサイトや男の子同士のための出会いサイトなど、特殊なものの多さに大笑いしたのだが、後日、友人から届いた“ヒロスエ似の男の子と仲良くなった”というメールには、いろいろな意味で驚いた……。普通の生活では絶対に会えないような人と出会えるのがネットの魅力でもある。　(Y-min)

■はじめまして。今回「たまには女性の言葉を…」と言われ「えっっ女性的な編集後記って？？」ととっても悩んでしまいました。ここでお化粧品や雑貨の話をしてもねぇ～～。ちなみに現在、私の家にはWin2台／Mac7台があります。読者の皆さんはどんな話がお好みですか？教えてくださいね♥　(toseko)

■祝うべきミレニアムを迎えることができました。いろいろありましたが、なんとかここまで刊行できたのも読者の皆様のおかげです。これからも読者を欺かず、読者のために有益な情報を厳選した雑誌創りをしていくでしょう。Play Onlineは次世代のサイバーバイブルを目指します。これで私の役割も終わりました。これからは新しい世界を創るような面白いことを中心にやっていきたいと思います。ということで、主なアートディレクター業務を登勢子さんに引き継ぎます。でもMA.KProjectは続けますよ。　(佐伯)

広告索引／広告企業URL



Play Online 3 2000
株式会社デジキューブ
2000年3月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第3号通巻21号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487（編集部） 電話03-3444-5765（営業） 電話03-3499-5481（広告）

T1117893030980
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
雑誌17893-3 定価：980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi